

6/96 Das Computer-Magazin für Amiga-Fans

Fantastische Spezialeffekte

- Video, Multimedia und Präsentationen
- Kaufberatung und Tests: Die besten Programme

Surfen im Internet

- Test: Alle Web-Browser
- So gestalten Sie Web-Seiten

Rasend schnell

- 68060-Turbokarten für Amiga 2000

Farbig drucken

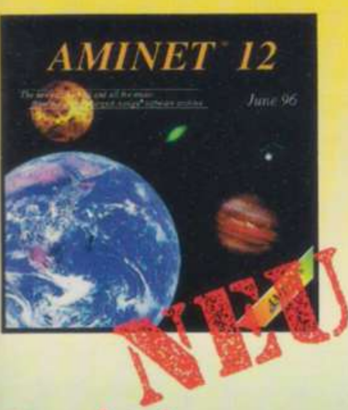
- Kaufberatung: Tintenstrahler
- So funktionieren Druckertreiber

BRILLANT DIE NEUEN AMIGA MONITORE

SPIELE-HITS

- 12 Joysticks im Vergleich
- Pinball Prelude
- Zeewolf 2

AMINET® 12



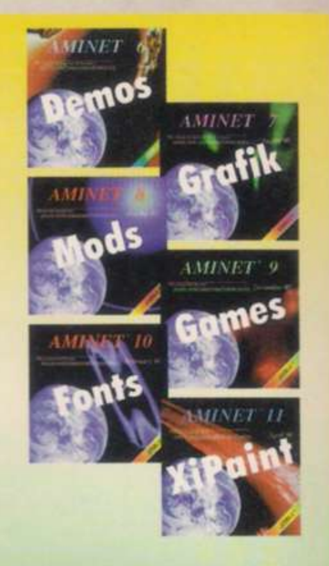
Erscheint am 5.6.1996!

Pünktlich wie ein Uhrwerk erscheint wieder eine neue Aminet CD mit dem Besten aus dem Internet. Mit mehr als 700 MB an Neuheiten in 1.700 Archiven haben die Amiga FD-Programmierer in den vergangenen Monaten erneut einen Rekord aufgestellt.
Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business- (30 MB), Text- (11 MB), Kommunikationssoftware (53 MB), Demos (111 MB), Entwicklerwerkzeuge (35 MB), Disk-Tools (8 MB), Spiele (87 MB), Grafik (41 MB), Dokumente (38 MB), Verschiedenes (11 MB), Musik/Mods (77 MB), Bilder (128 MB), Utilities (28 MB)... Für jedes Themengebiet ist eine große Auswahl an Software vorhanden. Aufgrund der Aktualität der Aminet® CD war es zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Werbung noch nicht möglich, endgültige Zahlen zu nennen. Deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.
Desweiteren enthält diese Aminet®-Ausgabe einen umfangreichen Grafik-Schwerpunkt.
Mehr als 1.000 hochwertige Musikmodule, davon ein großer Teil mit mehr als 4 Stimmen, wie immer sauber sortiert mit ausführlichen Indizes und Gesamtübersichten. Desweiteren ist auf der CD sämtliche Musiksoftware aus dem Aminet enthalten.
Die Benutzung der CD ist bequem wie gewohnt: Musik läßt sich mit einem Click abspielen, Bilder kann man in einer Bilddatenbank betrachten, Spiele und Demos lassen sich direkt starten und alle anderen Programme bequem entpacken. Schließlich wurden, wie immer, die beliebtesten unter den älteren Archiven von Aminet® mit aufgenommen.

Preis: nur DM 25,–

Nutzen Sie auch unser schnelles, bequemes und kostengünstiges Abonnement. Entsprechende Formulare senden wir Ihnen auf Anfrage gerne kostenlos zu.

Die Leser der Zeitschrift Amiga-Plus haben gewählt: Die Aminet CD Serie gewinnt den Preis für die "Beste CD-ROM" 1995.



AMINET 6 - 11
sind noch lieferbar!

Preis: jeweils nur DM 25,–

AMINET® SET 2





Aminet Set 2 ist die Fortsetzung des beliebten Aminet® Set 1 und enthält alle Aminet®-Neuerscheinungen seit Februar 1995.
Das Aminet®-Archiv ist die größte und wichtigste Sammlung von PD-Software für den Amiga®.
Tausende von Autoren veröffentlichen hier ihre Software. Bisher benötigte man jedoch für den Zugriff auf das Aminet® einen Zugang zu den internationalen Datennetzen. Mit dem neu produzierten Aminet® Set 2 ist nun diese Fundgrube endlich für jedermann zugänglich. Fast 4.000 MB an Daten (dies entspricht über 4.000 Disketten!) wurden auf 4 CDs gepackt. Keine andere Sammlung kommt dem Anspruch so nah, ganz einfach ALLE existierenden PD-Programme in einer Bibliothek zusammenzufassen.

INHALT: 3.000 Musikmodule (direkt abspielbar), 500 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 430 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 2.050 Demos (direkt startbar), 2.050 Grafiken und Bilder (direkt anzeigbar), 550 Dokumente (direkt lesbar), 200 Anwendungen, 360 Entwickler-Tools, 110 Disketten- und Festplattenutilities, 140 Musikprogramme, 220 Texte und 1.000 Utilities.
Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen (ca. 3.700 MB unkomprimiert)!

Dabei ist zu beachten, daß es zwischen Aminet® Set 1 und Set 2 fast keine Überschneidungen gibt, seit der Aminet® 8 bereits wieder 250 MB neues Material hinzugekommen ist und ca. 200 MB an Material enthalten sind, die bisher noch auf keiner Aminet®-CD veröffentlicht wurden.

DEUTSCHE DOKUMENTATION. Das Set verfügt über eine ausgiebige deutsche Benutzerführung.

AUF ALLEN SYSTEMEN. Aminet® Set 1 kann auf allen Amigas® sowie unter MS-DOS genutzt werden.

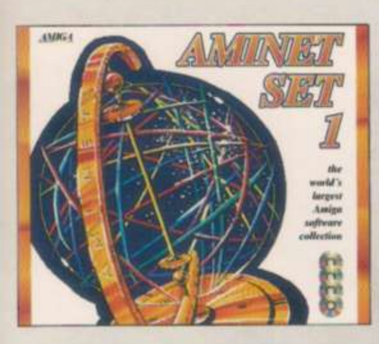
BENUTZERFREUNDLICH. Das von den Aminet® CDs 3 bis 8 bereits bekannte und beliebte Benutzerinterface wurde wiederum eingesetzt und um weiter verbesserte Suchmöglichkeiten ergänzt.

SAUBER GEGLIEDERT. Alle 4 CDs sind thematisch angeordnet und auf jeder CD ist ein Komplettindex des Sets enthalten. Auf der ersten CD sind zusätzlich alle Neuheiten sowie die beliebtesten Aminet® Programme versammelt.

SINNVOLLE ERGÄNZUNG. Das Aminet® Set 2 ist eine sinnvolle Ergänzung für alle, die die Aminet® Ausgaben 5, 6, 7 und 8 noch nicht komplett besitzen und bietet darüberhinaus noch interessantes Zusatzmaterial.

GÜNSTIGER PREIS. Das „Aminet® Set 1995" setzt neue Maßstäbe für Amiga® CD-ROMs und überzeugt zudem durch ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis!
Preis: nur DM 59,–

AMINET® SET 1



Das Aminet® Set 1 ist im Februar 1995 erschienen und beinhaltet die ersten 4 Aminet®-CDs.






INHALT: 2.600 Musikmodule (direkt abspielbar), 1.000 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Demos (direkt startbar), 800 Bilder (direkt anzeigbar), 400 Dokumente (direkt lesbar), 300 Animationen (direkt anzeigbar), 4.600 Hilfsprogramme (per Mausclick entpackbar). Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen!

Preis: nur DM 59,–



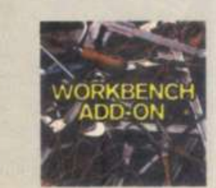
Magic Publisher

Das brandneue Magic Publisher CD-ROM-Set enthält Zeichensätze, ClipArt, Druckertreiber und weitere nützliche Programme, um tolle Dokumente zu erzeugen. Ob Sie nun einen Brief oder ein Buch schreiben, ein Poster entwerfen, WWW-Seiten für das Internet oder das Layout einer Zeitschrift erzeugen möchten; alles was Sie benötigen, befindet sich auf diesem wunderbaren CD-ROM-Set, das aus insgesamt 4 CDs besteht. Magic Publisher enthält mehr als 10.000 Fonts (Colour Fonts, Bitmap Fonts, IFF-Fonts, Adobe Fonts, IntelliFonts, TrueType Font und DMF Fonts), mehr als 5000 Cliparts und mehr als 150 Druckertreiber. Viele davon präsentieren wir Ihnen exklusiv auf dem Magic Publisher CD-ROM-Set. Außerdem finden Sie eine komplette Installation von PasTex vor (300 MB), die selbstverständlich alle Fonts enthält (bis zu 600x600 dpi) und als besonderes Highlight ist eine funktionsfähige Spezialversion von Final Writer (ohne Rechtschreibkorrektur und Thesaurus) enthalten.
Desweiteren sind als Bonus zahlreiche Utilities zur WWW-Gestaltung inklusive spezieller Hintergründe und Clipart im Lieferumfang von MagicPublisher enthalten. Das mehr als 100 Seiten umfassende Booklet enthält Ausdrücke aller ClipArt-Grafiken und vieler Fonts. Eine spezielle BBS-Abteilung ist ebenfalls vorhanden.
Preis: nur DM 79,–



Gamers Delight II

Die überarbeitete Version der bereits legendären Gamers' Delight CD ist ab sofort erhältlich. Diese CD beinhaltet insgesamt ca. 1.070 verschiedene Spiele aus den unterschiedlichsten Bereichen. Von Actionspielen über Jump'n'Run Spiele, Kartenspiele, Brettspiele, Geschicklichkeitsspiele, etc. ist die gesamte Palette moderner Computerspiele enthalten. Ob Skat Deluxe, Space Bomber, The Gardener oder Multizocker; Gamers' Delight bietet eine spannende Mischung moderner Computerunterhaltung. Bei 70 Spielen handelt es sich um kommerzielle Vollversionen, die exklusiv im Rahmen der Gamers' Delight-Serie veröffentlicht werden. Desweiteren sind ca. 1.000 Public-Domain und Shareware-Spiele enthalten, die zum Teil von erstaunlich hoher Qualität sind.
Preis: nur DM 39,–



Workbench Add-On Volume 1

Die Workbench Add-On CD-ROM ist die ideale Ergänzung zu Ihrer Workbench. Auf dieser CD finden sie nicht nur viele der besten FD-Programme, die es für den Amiga gibt, sondern Sie bekommen Sie fertig installiert geliefert. Die CD deckt alle Bereiche ab, sowohl der Programmierer als auch der Anwender, der Kreative und der Spieler kommen auf ihre Kosten und das nehmen wir wörtlich. Im Lieferumfang sind spezielle Anforderungscoupons für die Vollversionen beliebter Shareware-Programme. So können Sie z.B. die Vollversionen von Shapeshifter, AmiWin, PowerPlayer, ... zum Vorzugspreis erwerben und insgesamt mehr als DM 100,– gegenüber den regulären Preisen einsparen.
Preis: nur DM 39,95



Artworx CD

Diese CD enthält tausende von farbigen Bildern und ClipArts, die Sie mit vielen DTP- & Grafikprogrammen weiterverarbeiten können. Hunderte der besten Künstler haben zum Gelingen dieser CD beigetragen. Ein "Muß" für alle Besitzer von Farbdruckern. Preis: nur DM 29,–



Octamed 6.0

Diese CD beinhaltet die neueste kommerzielle Vollversion von Octamed. Entwerfen auch Sie 8-stimmige Musikstücke einfacher als je zuvor. Diese CD enthält außerdem mehr als 600 MB Module, Midi Files und Samples.
Preis: nur DM 79,–



XiPaint 4

Der Marktführer unter den 24-Bit-Malprogrammen für den Amiga ist in einer neuen Version verfügbar. Atemberaubende neue Features wie z.B. Animationen (Brush-Animation, Script-Animationen, Effekte, 24-Bit Preview), ein Mini-Raytracer (zur Berechnung einfacher Objekte wie Kugel, Kegel, Zylinder etc. aus versch. Materialien wie z. B. Metall, Glas, Holz oder auch zur Spiegelung der Texturen), die Magic-Fill-Funktion, die auch innerhalb von Farbbereichen füllt, zahlreiche neue Einstellungsmöglich keiten, gekachelte und verschiebbare Hintergründe, Preferences-Druckertreiber, Anbindung an TurboPrint 4.1 und ScanQuix 3 sowie Fehlerbeseitigungen uvm. wurden in der neuen Version implementiert. Dabei ist XiPaint 4.0 weiterhin kinderleicht zu bedienen und die vielfältigen Malfunktionen wie z.B. inkl. Farb-, Kontrast- und Sättigungsänderung, Masken, Umriß, Umfärbe- und Füllfunktionen, Airbrush mit einstellbarer Sprühdüsen-Funktion, Leuchttischfunktion zur Bearbeitung von Montagen und Animationen, Text-Funktionen mit Antialiasing durch Compugraphic-Schriften, vielfältige Manipulationen des Alpha-Kanals, externe Filtermodule erfüllen die Anforderungen von Einsteigern und Profis gleichermaßen. Preis: nur DM 99,–
Für registrierte Benutzer von XiPaint 3.2 ist ein Update zum Preis von DM 49,00 verfügbar.



WS ClipArt CD

Diese CD enthält ca. 20.000 ClipArts in den verschiedensten Formaten: IFF, Proclips, Pagestream, Pagesetter, EPS, IMG und Corel Draw. Hunderte von Themengebieten werden mit dieser CD behandelt. Preis: nur DM 39,–

WS Fonts CD

Diese CD enthält mehr als 3.000 Zeichensätze in verschiedenen Formaten: Adobe, CG, Bitmap, IFF & coloured, Postscript, Pagestream, Prodraw, Truetype, PCX, ... Eine wahre Fundgrube für jeden Liebhaber von Zeichensätzen.
Preis: nur DM 39,–

WS Sounds Terrific

Diese Doppel-CD enthält tausende Musikstücke mit insgesamt ca. 1,2 GB an Daten sowie diverse nützliche Utilities. Die folgenden Formate werden unterstützt: Mods, Sonix, IFF-Samples, Midi Files, WAV, VOC. Ein „Muß" für jeden Musikliebhaber. Preis: nur DM 59,–

Animations CD

Auf dieser Doppel-CD befinden sich hunderte von spektakulären Animationen in den verschiedensten Formaten: IFF, Movieplayer, FLI, FLC und Deluxe Video. Desweiteren sind nützliche Anzeigeprogramme bereits auf der CD enthalten. Lassen auch Sie sich von den Meisterwerken der Profis begeistern.
Preis: nur DM 59,–



Gateway! Vol. 2

Die erste CD mit NetBSD 1.1 ist ab sofort verfügbar! Die Gateway! Vol. 2 enthält das freie Unix für Amiga, Atari, Mac und i386 in Source- und lauffähiger Form. Inklusive X11R6 für Amiga und i386; enthalten ist auch ein autorisierter Spiegel des Hauptservers in Regensburg mit vielen Softwarepaketen für Amiga. Der Amiga kann NetBSD auch von CD booten, so daß eine bequeme Installation garantiert ist. Im Lieferumfang ist selbstverständlich eine deutsche Installationsanleitung enthalten. Preis: nur DM 18,90



Network CD 2

Diese CD ist für CD32 (CD32 Sernet-Kabel) geeignet und bietet eine bootbare Workbench. Die beliebtesten Network-Utilities sind bereits installiert, so daß Sie Ihren CD32 mit Hillfe dieser CD zu einem CD-ROM-Laufwerk für Ihren Amiga® umfunktionieren können. Außerdem sind zahlreiche weitere nützliche PD-Programme auf dieser CD vorhanden. Preis: nur DM 49,–





Multimedia Toolkit 1&2 (3 CDs)

Dieses Set beinhaltet 3 CDs, die für Multimedia-Anwendungen jeder Art geeignet sind. Dabei eignet es sich sowohl für den engagierten Hobby-User als auch für den Multimedia-Profi. Mit einem Umfang von ca. 1,5 GB bietet Ihnen diese Kollektion zudem ein außergewöhnliches Preis-/Leistungsverhältnis. Der Inhalt: Octamed V5.04 zusammen mit ca. 250 MB Samples und Mods, sowie 50 MB weitere Musik-Utilities, 500 24-Bit- Grafiken, 140 MB Objekte, Texturen und Attribute für Imagine-User, 50 MB Lightwave-Objekte. Außerdem sind zahlreiche Postscript-, Colourfonts, Compugraphic-Fonts und Standardfonts enthalten. Preis: nur DM 69,–




Assassins CD 1 & 2

Diese beiden CDs richten sich an alle Spiele-Freaks. Ca. 2.000 Spiele aus den verschiedensten Bereichen garantieren lang anhaltende Unterhaltung. Unter anderen ist die Assassins-Spiele-Serie 1-250 enthalten.
Preis: zusammen nur DM 59,–



NetNews Offline Vol. 1

Diese CD ist die Erstausgabe einer neuen CD-ROM-Serie. In Abständen von drei Monaten werden auf dieser CD alle News-Gruppen aus dem UseNet veröffentlicht, die sich im weiteren Sinn mit dem Amiga® beschäftigen. Pro Ausgabe werden ca. 200000 Artikel veröffentlicht, die für jeden Amiga-Freak hochinteressant sind. So finden Sie vielfältige Problemlösungen, die neusten Gerüchte, spannende Flame-Wars aber auch hochbrisante Informationen, die zudem hochaktuell geliefert werden. Mit NetNews Offline holen Sie sich einen Teil des Internets direkt in Ihr Wohnzimmer. Kennen Sie einen Internet-Newsfeed mit einem besseren Preis-/Leistungsverhältnis? NetNews Offline ist eine der interessantesten und brisantesten CD-ROM Neuerscheinungen und stellt ein „Must have" für jeden CD-ROM-Besitzer dar.
Preis: nur DM 19,80



Meeting Pearls Vol. III

Auch die dritte Ausgabe wurde von zahlreichen Amiga-Spezialisten zusammengestellt und enthält viele hundert ausgewählte Software-Perlen, die fix und fertig installiert auf der CD-ROM enthalten sind. Das bei CD-ROMs technische Maximum von 650 MB wurde diesmal voll ausgeschöpft, ohne daß die Zusammensteller auf Füllmaterial zugreifen mußten. Lesen Sie, wie das Amiga Magazin Ausgabe 1/96 urteilt:

- Besser zusammengestellt oder billiger gibt es Shareware und PD-Software auf keiner CD.
- Top-Software anwenderfreundlich aufbereitet.
- Alles läßt sich anklicken, ausführen und installieren, ohne daß es erst entpackt werden muß.
- Den Zugriffs-Konfigurations- und Suchmöglichkeiten sind fast keine Grenzen gesetzt. Es gibt wohl keine CD auf dem Markt, bei der man soviel einstellen kann - aber zum Glück nicht muß..

Preis: nur 14,95 DM.



Tools Unlimited 1: The Blanker Collection

Diese CD-ROM enthält alle frei verfügbaren Screenblanker, die jemals für den Amiga veröffentlicht worden sind. Auf der CD sind sogar einige zuvor unveröffentliche Blanker, wie z.B. Windows Blanker, als Erstveröffentlichung enthalten. Die meisten Screenblanker können direkt gestartet werden und einige sind sogar für Grafikkarten geeignet. Zusätzlich zu diesen Blankern enthält die CD die neuesten PD/Shareware-Programme und eine Menge Module, Animationen und Fonts, mit denen die Blanker-Motive nochmals deutlich aufgepeppt werden können.
Preis: nur DM 25,–

...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-ROM...CD-



Pro Video Club Vol. 1 Professionelle Grafik-CD mit Videoanimationen, 8-/24-Bit Backgrounds, hochauflösende Grafiken, uvm. **DM 69,-**



GoldFish 3 Enthält PD-Neuheiten aus dem Jahr 1995 von Fred Fish persönlich zusammengestellt. **DM 39,95**



Nordpool Die Creativ-CD für User und Profis. 300 hochauflösende Profifotos und Texturen. Unveröffentlichte Animationen und MPEG's sowie Anleitungen zum Selbstkreieren. **DM 49,50**



TurboCalc 2.1 CD-ROM Die Vollversion 2.1 der meistverkauften Amiga-Tabellenkalkulation. **DM 19,80**



AMOS PD Release 2 Mehr als 1.600 Source-Code-Beispiele, sowie die komplette AMOS PD Serie 1-638. **DM 59,-**



CD32 Sernet-Kabel Die preisgünstige Lösung um CD32 mit jedem beliebigen Amiga® zu verbinden. **DM 59,-**



Personal Suite Diese CD enthält die Vollversionen von Personal Paint, Personal SuperBase, Personal Write und Personal Fonts. Das Superpaket! **DM 99,-**

An alle CD-ROM-Produzenten!

An dieser Stelle könnte Ihr Produkt beworben werden. Falls Interesse besteht, setzen Sie sich noch heute mit uns in Verbindung!



RHS-Color-Kollektion Top-CD-ROM mit 500 MB farbigen ClipArts, Bildern und Fonts, hochauflösenden Deko-Fonts u.v.m. **DM 39,-**



Parnet-Kabel Die preisgünstige Lösung um zwei Amigas® miteinander über die parallele Schnittstelle zu verbinden. **DM 39,-**



RHS-DTP-Kollektion ca. 600 MB an ClipArt (s/w und farbig), R-H-S ProfiFonts sowie Vektor und Bitmapfonts. Eine Fundgrube für jeden DTP-Anwender. **DM 19,80**



Workbench Designer Für alle User, die nicht mit dem Aussehen ihrer Original-Workbench zufrieden sind. Nützliche Programme, Screenblanker, Iconsammlungen, Patterns und Hintergrundbilder stehen zur Verbesserung zur Verfügung. **DM 39,-**



Amiga Tools 4 Ausgesuchte und vorinstallierte Programme aus allen Bereichen wie z.B. Grafik, Musik, DFÜ... Schwerpunkt dieser CD ist Multimedia, d.h. Grafik und Musik. **DM 39,-**



Eric Schwartz CD-ROM Diese CD enthält alle Eric Schwartz Animationen inkl. bisher unveröffentlichtem Material sowie Neuerscheinungen speziell für diese CD. **DM 44,95**



Do it! Die neuartige Form eines Workshops! Ein interaktiver Kurs inkl. kompl. Projekte bringt Ihnen die Geheimnisse von DPaint V, MorphPlus und Imagine 3.0 näher. **DM 39,-**

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG. Aminet ist ein eingetragenes Warenzeichen der Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS...

Titel	DM
3D-GFX	69,-
Amiga® CD Vol. 2	19,80
Amiga® FD Inside	25,-
Amiga Magazin Vol. 3	19,80
Amiga® Tools 2	19,-
Amiga® Tools 3	39,-
Amiga Utilities Vol. 2	59,-
Animania Vol. 1	29,-
Animatic	12,-
Arcade Classics Plus	49,-
Beauty of Chaos!	29,80
Brotkasten CD	49,-
CinemaStudio	49,-
da capo	49,95
Demomania I	29,-
Deutsche Edition 1	19,80
E.M. Compugraphic Phase 1	59,-
E.M. Compugraphic Phase 2	59,-
E.M. Compugraphic Phase 3	59,-
Emulators Unlimited	59,-
EMS Phase 4	59,-
Encounters	39,-
Epic Collection	59,-
Essentials Utilities	29,-
F1 Licenseware	99,-
FantaSeas Vol. 1	79,-
Fresh Fish 10	29,95
FrozenFish August 1995	39,90
Gamers' Delight 1	19,80
Gateway! Vol. 1	9,90
Giga Graphic (4 CDs)	44,-
Giga-PD 3.0 (3 CDs)	24,-
GoldFish 2	59,-
Horror Sensations	59,-
Hottest 6 (PD Soft)	59,-
Imagine 3.0 Enhancer CD	49,-
Lechner Collection	59,-
Light ROM 2	89,-
Lightwave Enhancer CD	49,-
Magic Illusions	25,-
Maxon Cinema 4D Classic CD	79,-
Maxon Raytrace Pro CD	79,-
Megahits 3	39,-
Megahits 4	39,-
Megahits 5	24,95
Megahits 6	59,-
Megahits 7	39,90
Nexus Prof. Multimedia Ref. Library	119,-
Nothing but Gifs AGA	59,-
Nothing but Tetris	49,-
Photo Lite (Eureka) CD[32] Photoworx	79,-
Prof. Backdrops	39,-
Raytracing Doppel-CD	59,-
RHS-DTP-Bundle	49,-
Saar/AMOK 2	9,90
Sci-Fi Sensation	59,-
Sound & Vision (Nightshift)	39,90
Speccy 2 (Spektrum Emulator)	59,-
Steuer Profi 95 CD	69,-
SW2000 Double CD 1	69,-
Terra Sound	54,-
Texture Gallery	59,-
Texture Portfolio	99,-
Textures	49,-
The AGA Experience	[illegible]
The Global Amiga Experience	[illegible]
Ultimedia III & IV (Doppel-CD)	[illegible]
World Atlas	[illegible]
World Info '95	[illegible]
World of Clipart Plus	[illegible]

CHIARI OFFICE · 1996

Bestellen Sie bitte bei:

Händler bestellen bitte bei:



GTI
Grenville Trading
International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Fon (06171) 85937
Fax (06171) 8302



Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · D-45131 Essen
Bestellannahme: [illegible]
Telefax: [illegible]
Kundendienst: (0190) 77 82 50 [illegible]
Email: [illegible]
Support-Mailbox: [illegible]
WWW: [illegible]

Versandkosten
Inland: DM 5,- V-Scheck, DM [illegible] Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck oder Kreditkarte

Quo vadis Amiga?



Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: AMIGA Technologies soll verkauft werden. Mitte April gab ESCOM bekannt, daß man sich von der Amiga-Technologie trennen will – genau ein Jahr nachdem man den Amiga bei einer spektakulären Auktion in New York ersteigerte. Ein Interessent war schnell gefunden: VIScorp. Die in Chicago ansässige Firma entwickelt und produziert interaktive TV-Set-Top-Boxen zur Erweiterung der TV-Anwendungen mit modernen Kommunikationsmitteln.

Die Ehe ESCOM & Amiga hielt also gerade mal zwölf Monate. Vor einem Jahr, als ESCOM die Amiga-Patente und -Lizenzen kaufte, war man finanziell in einer guten Position und wurde als Retter des Amiga gefeiert. Anfang 1996 gab ESCOM einen Verlust von rund 125 Millionen Mark bekannt. Die große Ehekrise begann. ESCOM verfügt über keine finanziellen Mittel mehr, um AMIGA Technologies zu stützen, vor allem für Entwicklung, Marketing und Vertrieb. Da kommt das 40-Millionen-Dollar-Angebot von VIScorp gerade recht.

Bereits im Dezember 1995 wurde eine Lizenzvereinbarung zwischen AMIGA Technologies und VIScorp unterzeichnet. Die Amiga-Technologie durfte in Chicago für die Entwicklung einer Set-Top-Box verwendet werden. Und so wurde die Beziehung zwischen AMIGA Technologies und VIScorp immer enger.

Wie geht es nun mit dem Amiga weiter? VIScorp hat angekündigt, den Amiga als Computer weiterzuführen und die PowerPC-Entwicklung weiter voranzutreiben. Der Walker soll nochmal überdacht werden. Zum Redaktionsschluß (3. Mai) gab es noch keine Details über die Zukunftspläne von VIScorp, da der Kaufvertrag erst in den nächsten Tagen unterzeichnet werden soll. Ende Mai sollen die genauen Visionen auf einer Pressekonferenz bekanntgegeben werden.

Wie soll man diese Situation jetzt beurteilen? Zuerst waren wir natürlich geschockt, als die Meldung kam, ESCOM beabsichtige den Amiga nach nur einem Jahr abzustoßen. Bei genauerem Betrachten müssen wir aber eingestehen, daß die Ehe ESCOM & Amiga nicht sehr glücklich war, vor allem die vielen ESCOM-Filialen haben dem Amiga nicht auf die Beine geholfen. Finanzielle Unterstützung für Marketing-Aktionen gab es kaum. Jetzt verspricht VIScorp, den Amiga wieder ins richtige Rampenlicht zu rücken. Der Vorteil von VIScorp ist, daß sie die Amiga-Technik sehr gut kennen und auch in Zukunft auf die Amiga-Technologie setzen wollen. Wir wünschen VIScorp jedenfalls viel Erfolg und sind auch guter Hoffnung, daß sie den Amiga wieder nach oben bringen. Doch Verschnaufpausen sind jetzt tabu. Ein neuer leistungsfähiger Amiga ist Pflicht und zwar sehr bald.

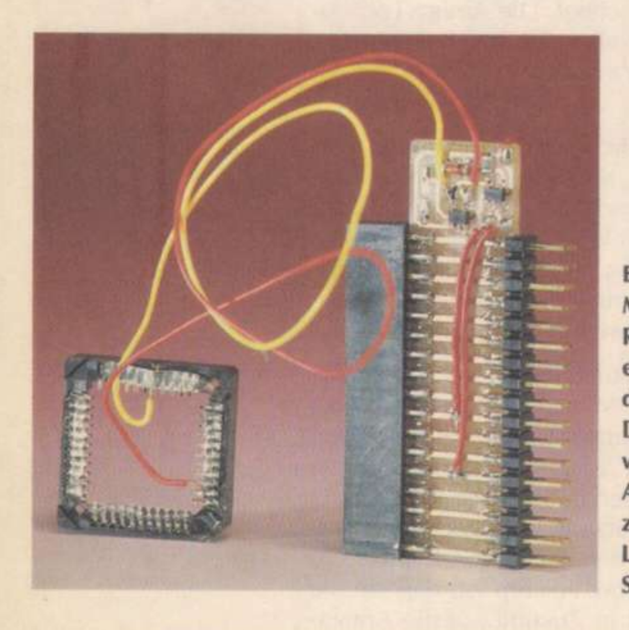
In der nächsten Ausgabe werden wir Sie ausführlich über die Pressekonferenz und die Zukunftspläne von VIScorp und AMIGA Technologies unterrichten.

Herzlichst Ihr

S. Quinkertz

Stephan Quinkertz
Chefredakteur





Endlich da: Mit dem Rework-Kit erwecken Sie das interne Diskettenlaufwerk des Amiga 1200 zu neuem Leben Seite 100

Rubriken

Aktuell

Wettbewerb

Multimedia

Programmieren

Hardware

Public Domain

Drucker

Diese Software finden Sie auf unserer AMIGA-PD

Kurs

Software

Online

Ratgeber

Turbokarten

Magazin



Farbtintenstrahldrucker im Test: Fünf Geräte unterschiedlicher Preisklassen standen auf dem Prüfstand. Die ausführliche Kaufberatung hilft bei der schwierigen Entscheidung. **Seite 114**









Wut, Schläge, Kaffee, Cola, rüde Behandlung, all das muß ein guter Joystick abkönnen. Wir haben sie für Sie traktiert. **Seite 70**





■ Verkauf AMIGA Technologies

Amiga verkauft?

Die ESCOM AG und die Visual Information Services Corporation (VIScorp) haben eine Absichtserklärung über den Verkauf der bisherigen ESCOM-Tochter AMIGA Technologies GmbH, Bensheim, unterzeichnet. Die in Chicago ansässige VIScorp entwickelt und produziert interaktive TV (ITV) Set-Top-Boxen zur Erweiterung der TV-Anwendungsmöglichkeiten durch Einbeziehung moderner Kommunikationsmittel. Mit dem geplanten Verkauf will sich ESCOM stärker auf sein Kerngeschäft, den Computer-Einzelhandel, konzentrieren.

Nach der Absichtserklärung wird VIScorp die AMIGA Technologies GmbH mit dem geistigen Eigentum der ehemaligen Commodore Business Machines von ESCOM erwerben. Ausgenommen sind die Commodore Markenrechte. Der Wert der Transaktion beläuft sich auf etwa 40 Mio. US-Dollar. Der anstehende Erwerb steht noch unter dem Vorbehalt der Zustimmung der Aufsichtsräte beider Unternehmen.

»Der geplante Kauf ist Teil der VIScorp-Strategie, die sich die Marktführung in dem schnell wachsenden ITV-Bereichen zum Ziel gesetzt hat«, erläutert William Buck, der Vorstandsvorsitzende von VIScorp, die geplante Übernahme der AMIGA Technologies GmbH. Der Besitz des gesamten geistigen Eigentums von Amiga umfaßt verschiedene Technologien, die VIScorp in ihrer Set-Top-Box *Electronic Device (ED)* verwendet. Vorteile für VIScorp sieht Buck vor allem im direkten Zugriff auf Amiga-Einrichtungen, Liefer- und Vertriebswege.

Der Vorstandsvorsitzende der ESCOM AG, Helmut Jost, begrüßt die anstehende Übernahme durch VIScorp. VIScorp wird den europäischen Vertrieb der Amiga-Modelle 4000 T und 1200 und derzeit laufende Projekte der AMIGA Technologies weiterführen.

Für AMIGA Technologies bedeutet die angestrebte Übernahme den Vorteil, das Potential aus Forschung und Entwicklung eines mit der Amiga-Technologie arbeitenden Unternehmens nutzen zu können. VIScorp will die Amiga-Technologie zur Weiterentwicklung von interaktiven TV-Set-Top-Boxen mit breitem Anwendernutzen für private Kunden benutzen.

AMIGA Technologies GmbH,
Berliner Ring 89, 64625 Bensheim,
Tel. (0 62 51) 8 02-0,
Fax (0 62 51) 8 02-179

■ Picture Manager 2.0SE

PowerDisc 32

Der »Picture Manager 2.0SE« verwaltet komfortabel Photo-CDs, Grafiken und Animationen. Per Mausklick zeigt er Bilder an oder exportiert sie in andere Programme. Außerdem lassen sich Diashows inklusive Ausblendeffekt zusammenstellen. Neben den herkömmlichen Amiga-Modi werden Grafikkarten sowie das CyberGraphX-System unterstützt.

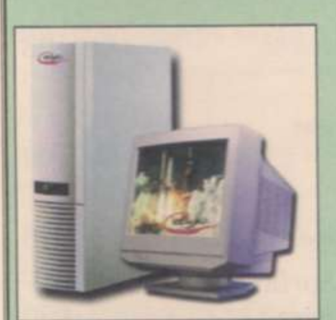


Der PictureManager läuft auf Amigas mit Amiga-OS 2.04 oder höher, 2 MByte RAM sowie Festplatte. Sie bekommen die PowerDisc 32 ab 29. Mai an Ihrem Kiosk.

■ OEM-Amigas

Eagle 4000 TE

Die AMIGA Technologies GmbH und Eagle Computer Products GmbH haben ein gegenseitiges Lizenzabkommen vereinbart, wodurch Eagle ab sofort den »Eagle 4000 TE« mit dem original Amiga-4000-T-Motherboard anbieten darf.



Tower-Power: Der erste in Lizenz gebaute Amiga-Tower kommt von Eagle im Xenon-Tower-Design

Das Produkt wird mit dem Qualitätssiegel »Amiga®-Based« versehen, wodurch dem Kunden der Qualitätsstandard eines echten Amiga-OEM-Produkts versichert wird.

Der neue Amiga wird von Eagle im anspruchsvollen Xenon-Design Tower-Gehäuse vermarktet. Das Interessante dabei ist, daß der Kunde die Ausstattung des Towers selbst bestimmen kann. Dazu zählt auch die Auswahl der CPU-Karte.

Im Lieferumfang sind Tower-Gehäuse mit 230-Watt-Netzteil, original Amiga-4000-T-Motherboard, DD-Disketten-Laufwerk, 2 MByte Chip-, 4 MByte Fast-RAM, Maus, Tastatur, Handbücher und Systemdisketten enthalten. Ein umfangreiches Software-Paket wird ebenfalls auf CD beiliegen. Sonstige Zubehörteile, wie Festplatten, Fast-RAM, CPU-Board, Grafikkarte usw. können für den Kunden von Eagle nach Wunsch integriert werden.

Zusätzlich bietet Eagle seinen Kunden die Möglichkeit, einen Amiga 1200, Eagle-Tower A1200 oder das Shuttle-Board A4000 für Amiga 1200 (auch Vorbestellungen) beim Kauf eines neuen Eagle 4000 TE in Zahlung zu nehmen. Grundpreis des Eagle 4000 TE: 2720 Mark.

Eagle Computer Products, Altenbergstr. 7, 71549 Auenwald, Tel. (0 71 91) 30 09 93, Fax (0 71 91) 5 90 57

■ Online-Aktion

Surfer und T-Online

Um die »Surfware« von AMIGA Technologies zu benutzen, braucht man nicht mehr Kreditkartenbesitzer sein. Nutzt man den Zugang über T-Online, besteht die Möglichkeit, sogar via ISDN einzuwählen bzw. weitere Dienste wie Btx/Datex-J/T-Online und Homebanking zu nutzen.

Die dazu nötigen Daten und eine Kurzanleitung finden Sie jetzt schon auf unseren Online-Seiten. Internet: »http://www.magnamedia.de/amiga/«, KIT: »*3470713#«.

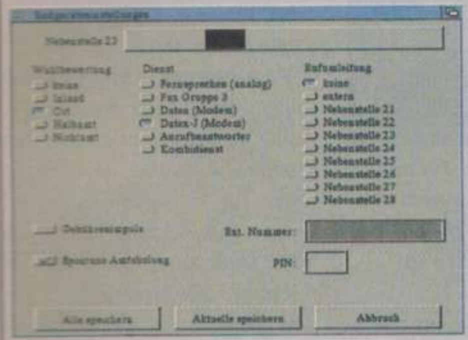
In einer der nächsten Ausgaben des AMIGA-Magazins werden wir den Zugang zum Internet via T-Online mit der Surfware von AMIGA Technologies im Rahmen eines Workshops beschreiben.

■ ISDN-Telefonanlage
ISTEC 1003/1008

Da an einem ISDN-Anschluß ausschließlich digitale Geräte betrieben werden können, empfiehlt sich der Kauf einer kleinen ISDN-Telefonanlage. Daran lassen sich analoge Geräte problemlos anschließen, wodurch Telefon, Modem oder Anrufbeantworter weiterhin nutzbar bleiben.

TKR bietet die Anlagen Emmerich »ISTEC 1003« mit drei Nebenstellen für 598 Mark und »ISTEC 1008« mit acht Nebenstellen für 698 Mark im Paket mit einer komfortablen Konfigurationssoftware für Amiga an.

Wird die Anlage zusammen mit dem ISDN-Anschluß bestellt, reduziert sich der Kaufpreis auf 468 Mark bzw. 568 Mark. Da die Telekom den Anschluß mit 700 Mark Gebührenguthaben fördert, kommt man bis 30. 6. 96 praktisch kostenlos ins ISDN!



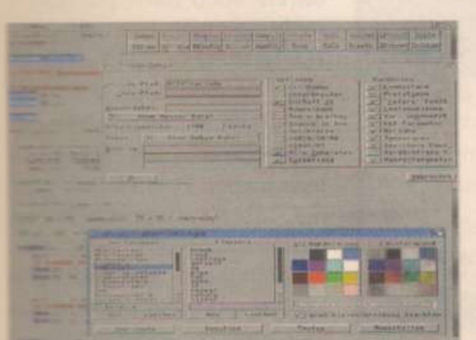
Fernbedient: Mit der Software von TKR lassen sich die ISTEC-Telefonanlagen auch vom Amiga aus einstellen

ISDN bietet zwei unabhängige Amtsleitungen, wie beim Doppelanschluß. Ab 1.7.96 sinkt die monatliche Anschlußgebühr für Euro-ISDN auf nur noch 46 Mark (bisher 64 Mark).

TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

■ MaxonC++-Compiler
Maxon C++ 3.1

Das Maxon-C++-Entwicklungssystem bietet in der Version 3.1 neben einem überarbeiteten Compiler einen neuen Editor, der u.a. ein völlig frei definierbares Syntax-Highlighting beherrscht. Neben C-Befehlen, Includes, usw. lassen sich beliebige Wörter farblich hervorgehoben. Der Compiler der Light-Version beherrscht nun C++ AT&T 3.0 und erreicht damit die Leistung der Developer-Version. Preise: Maxon C++ 3.1 448 Mark, C++ Light 189 Mark, Update V 3 light auf V 3.1 light 60 Mark, Update von V 3 dev. auf V 3.1 dev. 40 Mark.

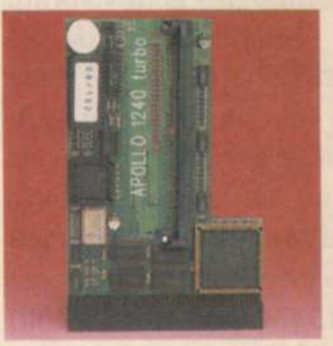


Neuer Editor: Endlich beherrscht der Editor ein frei definierbares Syntax-Highlighting, um beliebige Wörter hervorzuheben

MAXON Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn, Tel. (0 61 96) 48 18 11, Fax (0 61 96) 4 18 85

■ 68040-Turbokarte
Apollo 1240

Die »Apollo 1240« ist eine 68040-Turbokarte für den Amiga 1200, die mit einer Taktfrequenz von wahlweise 30 oder 40 MHz ausgeliefert wird. Der Prozessor (SMD-Version) ist auf die Leiterbahnseite der Karte montiert und wird von einem Mini-Lüfter gekühlt. Zur Speicheraufrüstung steht ein Sockel zur Verfügung, der ein SIMM-Modul bis 32 MByte aufnimmt. Ein Erweiterungssockel erlaubt den Anschluß des SCSI-Moduls (SCSI II) von Apollo. Preise: 40-MHz-Version 999 Mark, 30-MHz-Version 799 Mark, SCSI-II-Modul 169 Mark.



Und ab geht's: Die Apollo 1240 bringt satte Leistung für den Amiga 1200

TGV Haupt, Dalkestraße 10, 33330 Güthersloh, Tel. (0 52 41) 53 11 33, Fax (0 52 41) 53 22 27

■ C++-Compiler
StormC 1.1

Die Version 1.1 des StormC-Entwicklungssystems ist in allen Teilen überarbeitet. SAS-Kompatibilität garantiert nun die Erkennung von »__saveds«. Der Optimierer ermöglicht sehr kurze Turnaroundzeiten. StormLink beherrscht Codefolding und führt auch größere Optimierungen durch, wie z.B. das Entfernen von mehrfach vorhandenem Code. Gegenüber der alten Version ist der Linker deutlich schneller. Binär-Dateien lassen sich nun ebenfalls anbinden.

In der Projektverwaltung nimmt eine neue Sektion auch StormWIZARD-Dateien auf und öffnet den GUI-Editor direkt. Es läßt sich vorgeben, ob WIZARD-Ressourcen gelinkt werden oder nachzuladen sind.

Der Editor StormED bietet nun Blockeinrückung, einen Einsteller für Texteinfärbung und Klammernprüfung. StormRUN protokolliert alle Debuggschritte; im neuen Breakpoint-Fenster sind alle Unterbrechungspunkte aufgelistet und einzeln löschbar.

StormC 1.1 geht kostenlos an alle Besitzer der vorherigen Version. Preise: StormC 1.1 598 Mark (inkl. ein kostenloses Update), Side-Upgrade 398 Mark, Update von 1.0 auf 1.1 kostenlos.

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Str. 10a, 61191 Rosbach v.d.H., Tel. (0 60 07) 93 00 50, Fax (0 60 07) 75 43

■ PCMCIA-Modem
WorldPort

Das USRobotics-Modem »WorldPort« für den PCMCIA-Port des Amiga 1200 ist ab sofort mit Amiga-Software erhältlich. Es unterstützt V.34 (28 800 bps), V.32bis (14 400 bps), Datenkompression, Fehlerkorrektur (V.42, V.42bis, MNP 3, 4, 5) und Faxübertragung mit max. 14 400 bps. Die Karte verfügt über einen 32-Bit-FiFo-Speicher, der Schnittstellengeschwindigkeiten von 115 200 bps bei geringer CPU-Belastung erlaubt. Durch die »pcmciaUSR«-Software läßt sich die übliche Terminal-, Btx-, Mailbox- und Internet-Software voll nutzen. Preis: 499 Mark inkl. fünf Jahre Garantie.

Point Computer GmbH, Pfälzer-Wald-Str. 70, 81539 München, Tel. (0 89) 68 64 60, Fax (0 89) 50 72 71

Lesen Sie weiter auf Seite 128

Es ist soweit: Bei AMIGA Technologies geht's voran. Nachdem sich der »A 1438S« bereits einen Platz im Herzen der Amiga-Anwender gesichert hat, wird nun die Angebotspalette bei Monitoren nach oben hin erweitert. Der »Amiga M1538S« (38 cm, 15 Zoll) und der »Amiga M1764« (43 cm, 17 Zoll) sollen den Siegeszug fortsetzen.

■ Vorstellung: Amiga-Monitore

Die Neuen sind da!

■ *von Achim Berndt Christian Karpf*

Mit dem Amiga M1538S folgt man dem Trend, 38-cm-Monitore als Einsteigerklasse anzusehen. Daher wird der Amiga M1538S nur um 100 Mark teurer sein als sein kleiner Bruder. Mit dem Amiga M1764 soll der leistungsorientierte Anwender angesprochen werden. Mit einer Bildschirmdiagonale von 43 cm (17 Zoll) und dem erweiterten Frequenzbereich von 15 bis 64 kHz wird der Monitor den gestiegenen Anforderungen gerecht.

■ Der Amiga M1538S

Wie die Produktbezeichnung schon ahnen läßt, handelt es sich beim Amiga M1538S um den großen Bruder des AMIGA 1438S. Der wichtigste Unterschied ist die größere Bildröhre (38 cm (15 Zoll) gegenüber 36 cm (14 Zoll)).

Leistung: Die technischen Daten sind annähernd die gleichen. Die Horizontalfrequenz reicht von 15 bis 38 kHz, die Bildwiederholfrequenz wurde um 10 Hz auf 40 bis 90 Hz erhöht. Er meistert mit diesen Werten alle



Der Neue: AMIGA Technologies kommt mit einem 15-kHz-Monitor mit 38 cm auf den Markt: der A M1538

Amiga-Auflösungen problemlos. Spezielle Anpassungen haben den AMIGA M1538S auch für den Einsatz mit Video-Anwendungen tauglich gemacht. So sind Probleme bei der Darstellung von Video-Signalen, die der AMIGA M1438S noch gehabt hat, Vergangenheit.

Nicht zu vergessen sind natürlich auch wieder die Lautsprecher, die diesen Monitor für den Amiga so unersetzlich machen.

Verarbeitung und Bedienung: Hier schneidet der 15-Zoller genauso gut ab wie die kleinere Ausgabe. Die Drehregler für Helligkeit, Kontrast, horizontale Bildlage und Bildhöhe sind von vorne direkt erreichbar, könnten jedoch etwas größer sein. Der Monitorfuß ist leicht zu bewegen und bietet ausreichende Neigung und Drehung.

Fazit: Der Amiga M1538S versetzt den Amiga-Anwender in die Lage, höhere Auflösungen in vernünftiger Größe zu nutzen. Somit ist er als Amiga-Monitor perfekt. Umso interessanter ist der Preis von 699 Mark.

■ Der Amiga M1764

An der Spitze der Amiga-Monitore rangiert der neue 17-Zoller. Mit fantastischen Leistungsdaten und einfacher Bedienung ist er das Flaggschiff der Modellreihe.

Leistung: Mit einer Horizontalfrequenz von 15 bis 64 kHz kann die maximale Auflösung von 1280 x 1024 Punkten bei 60 Hz auch noch gut dargestellt werden. Die sichtbare Fläche ist 325 x 245 mm groß. Die Pixelgröße von 0,28 mm ist für einen 17-Zoll-Monitor ausreichend. Die weiteren technischen Daten können Sie der Tabelle »Technische Daten« entnehmen.

Besonders hervorzuheben sind die 30 Speicherplätze, die für die verschiedenen Auflösungen die Werte für Höhe und Breite sowie Bildposition speichern. So kann man die Auflö-

Technische Daten:

	Amiga M1538S	Amiga M1764
Bildschirm:	38 cm (15 Zoll) Bilddiagonale	43 cm (17 Zoll) Bilddiagonale
Sichtbare Fläche:	ca. 289 mm Bildbreite	ca. 325 mm Bildbreite
	ca. 218 mm Bildhöhe	ca. 245 mm Bildhöhe
Lochmaske:	0,28 mm	0,28 mm
Auflösungen:	800 x 600 non interlaced	1280 x 1024 bei 60 Hz
	1024 x 768 interlaced	1152 x 870 bei 68 Hz
		1024 x 768 bei 76 Hz (empfohlen)
Synchronisation:		
Horizontal	15 bis 36 kHz	15 bis 64 kHz
Vertikal	40 bis 90 Hz	45 bis 129 Hz
Videobandbreite:	40 MHz	85 MHz
Eingänge:	RGB (23polig)	RGB (15polig)
	Audio (links/rechts)	
Sync	horizontal und vertikal	horizontal und vertikal
	TTL (positiv/negativ)	TTL (positiv/negativ)
Bedienelemente:		Onscreen-Menü [1]
vorne	Helligkeit	Helligkeit
	Kontrast	Kontrast
	Lautstärke/Balance	Menü Ein/Aus
	Bildhöhe	Degauss
	Horizontale Bildlage	
	Netzschalter	Netzschalter
Bemerkung:	Lautsprecher integriert	
Strahlenschutz:		MPR II, TCO 92
Garantie:	1 Jahr	1 Jahr

[1] siehe Info-Kasten »Das Bedienmenü«

Das Bedienmenü

Beim Amiga M1764 werden die Einstellungen über ein On-Screen-Display erledigt. Über fünf Tasten werden die Werte verändert. Die Werte sind deutlich als Balken dargestellt. Die Tasten sind teilweise doppelt belegt. Es fällt jedoch nach einiger Zeit leicht, die Werte schnell und präzise einzustellen.

In drei Untermenüs können die »Geometrie«, »Farben« und einige Spezialeinstellungen gewählt werden. Über das vierte Auswahlfeld werden alle Veränderungen zurückgenommen und die Fabrikeinstellung wird wiederhergestellt.

Geometrie: Über Symbole und Balkengrafik stellt man hier die horizontale und vertikale Bildlage und -größe ein. Ebenso lassen sich Kissenverzeichnung, Rasterrotation, Parallelogramm und Bogen korrigieren.

Farben: Die Sättigung der drei Grundfarben wird hier gewählt.

Spezial: Diese Einstellungen sind speziell in Verbindung mit Video-Anwendungen sehr wichtig. Bei der Einspeisung von Video-Signalen werden Störungen in der Bilddarstellung beim Einschalten von »AV gate« und »Filter« reduziert. Mit »AV Lock« werden die Autoscan-Funktion des Monitors verhindert und die Horizontalfrequenz auf die Videofrequenz fixiert.

sungen bequem wechseln und muß sich nicht immer über das verschobene Bild ärgern.

Speziell für die prädestinierten Anwendungsbereiche des Amiga wurden am Monitor einige Anpassungen vorgenommen, so daß er keinerlei Probleme mit Video-Signalen hat. Mehr dazu im Info-Kasten »Das Bedienmenü«. Auch am PC macht der 17-Zoller von AMIGA Technologies einen guten Eindruck.

Oben auf: Spitzenleistung bietet der neue Amiga M1764. Ein höherer Frequenzgang und 17 Zoll sind die Eckdaten.

Verarbeitung und Bedienung: Bei der Verarbeitungsqualität schließt der Amiga M1764 nahtlos an die Ansprüche der anderen AMIGA-Technologies-Monitore an. Neu ist das »OnScreen«-Display. Nach kurzer Zeit will man diesen Luxus nicht mehr missen. Erfreulich auch, daß die wichtigsten Einstellungen, wie Helligkeit und Kontrast, direkt über vier Tasten veränderbar sind. Genaueres gibt's ebenfalls im Info-Kasten »Das Bedienmenü«.

Dokumentation: Alle wichtigen Informationen zum Anschluß und Betrieb am Amiga sind übersichtlich dargestellt. Die technischen Daten sind ebenfalls vollständig und leicht verständlich.

Fazit: Mit diesem Monitor ist AMIGA Technologies und Partner Microvitec ein großer Wurf gelungen. Hohe Leistung wurde hier mit hervorragender Funktionalität gepaart. Mit dem Amiga M1764 steht dem Anwender ein professionelles Gerät für 1599 Mark zur Verfügung, das sowohl für den Video-Einsatz als auch für Anwendungen bei hohen Auflösungen geeignet ist. ■

Hersteller:
AMIGA Technologies GmbH, Berliner Ring 89, 64625 Bensheim
Microvitec Deutschland GmbH, Heinrich-Hertz-Straße 4, 40699 Erkrath bei Düsseldorf, Tel. (02 11) 9 20 01-0, Fax (02 11) 9 20 0 -15

Anbieter:
Cross Computersysteme GmbH, Körnebachstraße 95, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 53 11-3 34, Fax (02 31) 53 11-3 33

CROSS

Monitore

Autoscan 1438 S

nur 519.-

Der Klassiker

Autoscan 1538 S

nur 649.-

Der neue Standard



High End Monitor !!

1084 ST RGB Monitor	379.-
Idek 8617 E 43cm (17") 0,26mm	1389.-
Idek 9017 E 43cm (17") 0,26mm	1669.-
Nokia 417 TV 43cm (17"), TV u.s.w.	1699.-

Drucker



Epson Stylus Color II	699.-
Star LC 24-30 Color	369.-
Star SJ 144	399.-
HP Deskjet 400	399.-
HP Deskjet 600	439.-
HP Deskjet 660 C	699.-

Laufwerke

3.5 Laufwerk extern	89.-
3.5 Laufwerk A500/2000 intern	89.-
3.5 Laufwerk A1200 intern	89.-
3.5 Laufwerk HD extern	169.-
3.5 Laufwerk HD intern ab OS 2.0	159.-

bei Bestellung bitte Typ angeben

Speicher

512 kb A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A 500+	69.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB Zip 514400	179.-
2 MB Chipmem Erweiterung	239.-
4 MB PS/2 Modul	129.-
8 MB PS/2 Modul	229.-
16 MB PS/2 Modul	459.-

Aktivboxen



300 W. Aktivboxen mit 3D Sound	99.-
240 W. Aktivboxen	75.-
80 W. Aktivboxen der Klassiker	59.-
15 W. Aktivboxen die Kleinen	29.-

alle Boxen mit Netzteil

Soundbooster 500+ 149.-
akt. Subwoofer, klein & handlich, Bass satt

Scanner



Artec Viewstation	659.-
Epson GT 5000 bidi	849.-
Epson GT 5000 SCSI	799.-

300 x 300 dpi, interp. 1200 dpi, Single Pass

Epson GT 8500 bidi / SCSI	1245.-
Epson GT 9000 bidi / SCSI	1545.-

SCSI-Gehäuse



SCSI-Gehäuse komplett mit Netzteil, Lüfter u. Verkabelung. ID´s von außen einstellbar.

1 Einschub (3,5" Design Geh.)	99.-
1 Einschub (5,25" Design Geh.)	99.-
2 Einschübe (5,25" Design Geh.)	149.-
4 Einschübe (5,25" Design Geh.)	199.-
4 Einschübe (5,25" Standard Geh.)	169.-
CD-Rom Gehäuse (SCSI extern)	89.-

Turbokarten

BLIZZARD

Sehr geehrter Kunde,
wir verkaufen ausschließlich Turbokarten die nur mit neuen, nicht übertakteten Prozessoren bestückt sind.

Blizzard 1220/4 4 MB, 28 MHz	379.-
Blizzard 1230/IV 50 MHz, 68030	349.-
Blizzard 1260 50 MHz, 68060	1199.-
Blizzard 2060 50 MHz, 68060, SCSI	1295.-
Blizzard SCSI Kits ab	169.-
Cyberstorm 060/50 MK II	1349.-
Cyberstorm SCSI Contr.	349.-

Grafikkarten

Graffiti Videokarte	149.-
Cybervision 2 MB	599.-
Cybervision 4 MB	789.-
Picasso 2 / 2MB	519.-
Picasso IV	949.-

Betriebssystem



ROM 3.1

Rom 3.1 Kit A500/600/2000	169.-
Rom 3.1 Kit A3000/4000	199.-
Rom 3.1 Kit A1200	199.-
Rom 2.04 A500/2000	39.-
Rom 2.05 A600	39.-

Zubehör

Kick Um Platine A500/2000	29.-
Kabel 2.5 -> 3.5 incl. Stromv.	29.-
Ariadne Ethernetkarte	359.-
Towerhawk Towerumbau für A600/1200	399.-
Joypad für alle Amigas incl. 3 F.-Tasten	19.-
Joystick für alle Amigas	19.-
Alfa Data Mouse 400 dpi	29.-
Alfa Data Mouse 400 dpi 3 Tasten	39.-
Alfa Data Trackball	69.-
Honeybee Joypad CD 32	35.-
Parnet Kabel incl. Software	29.-
14.400 Modem extern	139.-
28.800 Modem extern	289.-
Videotext Decoder FBAS-Signal	99.-
Multiface Card III	129.-

Video

Pluto Genlock	798.-
Neptun Genlock	1039.-
Sirius II Genlock	1798.-
Cavin Schnittsystem	1598.-
TBC Enhancer	1798.-
Video Digitizer	ab 269.-

Sound

Megalo Soundsampler alle Amigas	55.-
Aura Soundsampler PCMCIA	149.-
Midi Interface Pro Seriell	49.-

Controller

Alfa Power 500+	179.-
Alfa Power 2008	119.-
Oktagon 2/3/4000	239.-
Squirrel SCSI PCMCIA, A600/1200	129.-
CD A1200+ CD-Rom Contr.	219.-

Iomega

Io. Zip Drive 100 MB extern	359.-
Io. Zip Medium 100 MB	29.-
Io. Zip Tools (Amiga)	49.-
Io. Jaz Drive 1 GB extern	1199.-
Io. Jaz Medium I GB	229.-

HD & CD-ROM

AT-Bus

Seagate ST 3851 A 850 MB	329.-
Seagate ST 51080 A 1 GB	359.-
Seagate ST 31275 A 1,27 GB	379.-

SCSI 3.5

Seagate ST 51080 N 1 GB	459.-
IBM DFRS 32160 2 GB	869.-

größere SCSI HD´s auf Anfrage !

CD-Rom

Mitsumi FX 400 Atapi, 4 fach	129.-
Mitsumi FX 600 Atapi, 6 fach	179.-
Sanyo SRD 254 SCSI, 4 fach	209.-
Toshiba XM 5401 B SCSI, 4,4 fach	239.-
Toshiba XM 3701 B SCSI, 6,7 fach	379.-

Wir machen uns für Ihren Amiga stark !

CD´s

Titel	Preis
AGA Experience	38.-
Amiga Tools 4	29.-
Aminet 7/8/9/10/11	je 19.-
Aminet Set 1 / Set 2	je 49.-
Assasins Ult. Games	38.-
Best of Blanker	25.-
Brotkasten CD	29.-
C-64 Sensations	29.-
Da Capo	34.-
Do it (Walter Friedhuber)	49.-
E.M. Compugraphic 4	69.-
Eric Schwartz CD Archieve	35.-
Fred Fish Gold 3	39.-
Gamers Delight V. 2	29.-



Aminet komplett
Aminet Set 1, Aminet Set 2, Aminet 9, Aminet 10
nur 118.-

Titel	Preis
Gateway V. 2	19.-
Global Amiga Experience	29.-
Magic Publisher	79.-
Meeting Pearls 3	14.-
Network CD V. 2	35.-
Nordpool CD	39.-
Octamed 6.0 CD	59.-
Personal Suite	69.-
Sci-Fi Sensation	39.-
Sound & Vision CD	29.-
UPD Gold (4 CD´s)	49.-
Workbench Add On Vol. 1	35.-

Weitere CD´s auf Anfrage

Maxon

Titel	Preis
Maxon C++ Light	169.-
Maxon CAD 2.5 Student	169.-
Maxon Cinema 4D 3 Prof.	379.-
Maxon Magic	79.-
Maxon Multimedia	119.-
Maxon Twist 2	289.-
Maxon Cinema 4D Classic CD	79.-

Weitere Maxon Produkte a. Anfrage

Software

Titel	Preis
ASIM CDFS Rom V. 3.0	115.-
Final Copy 2	79.-
Deluxe Paint V	119.-
Diavolo Backup	79.-
Directory Opus 5.11	109.-
Final Calc	329.-
Final Copy 2	79.-
Final Writer 4.0	229.-

Weitere Software auf Anfrage

Titel	Preis
PC Task 3.1	159.-
Personal Paint	75.-
Personal Write	59.-
ScanQuix	149.-
Siegfried Copy	55.-
Siegfried Antivirus	49.-

CD 32 CD´s

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59.-
Erben der Erde	49.-
Humans 3 Evolution*	49.-
Exile	45.-
Fears*	69.-
Gloom	39.-
Humans	19.-
MAG !*	74.-
Pinball Illusion	49.-
Roadkill	34.-
Speris Legacy	55.-
Star Crusader	49.-
Super Street Fighter 2 Turbo	69.-
Thomas the Tank Engine	39.-
Worms	59.-

Amiga Spiele

Titel	Preis
Airbus 2	69.-
Alien Breed 3D AGA	59.-
Alien Breed 3D 2* AGA	69.-
Behind the Iron Gate	15.-
Biing	72.-
Black Viper	69.-
Breathless AGA	69.-
Bundesliga Man. Hattrick	59.-
Caribbean Disaster *	59.-
Civilization	39.-
Coala AGA	59.-
Colonization	69.-
Der Reeder AGA oder ECS	49.-
Der Seelenturm AGA	69.-
Disney´s Aladdin	55.-
Erben der Erde AGA	39.-

ständig Sonderangebote am Lager !!!

Titel	Preis
Evolution* AGA	49.-
Flight of the A. Queen	69.-
Gloom deluxe	49.-
Hattrick !*	69.-
Hugo*	69.-
Jurassic Park AGA	19.-
König der Löwen AGA	39.-
Mad News	49.-
MAG !*	74.-
Nemac IV	49.-
Obsession	39.-
Odyssey	29.-
Pinball Illusion AGA	59.-
Pinball Mania AGA	59.-
Pole Possition*	84.-
Rallye Championships AGA	33.-
Sensible W.o. Soccer 95/96	49.-
Sim City 2000 AGA	69.-
Slamtilt	49.-
Soccer Stars '96	59.-
Star Trek 25th Anniv.	29.-
Virtual Karting AGA	39.-
Watchtower	44.-
Worms	59.-
Zeewolf 2	59.-

Amiga

Amiga 1200 Magic
incl. OS 3.1 & Magic Softwarepaket



nur 699.-

Produkt	Preis
Amiga 1200 incl. Magic Software	699.-
Amiga 1200 HD 850 MB	1039.-
Amiga 1200 HD 175 2.5"	858.-
Amiga 4000 T 1GB HD, 6 MB Ram	3699.-

Neues aus dem Hause AMIGA

Surfen im Internet
Noch nie war es so einfach !!!
Der neue Amiga 1200 Surfer machts möglich !
Ein komplettes Paket aus Rechner, Modem und einer leistungsstarken Software

Amiga 1200 Surfer 1089.-
Amiga 1200, 260 MB 2.5" HD, externes Modem, kompl. Software, 100 Freistunden im Internet

Surf Kit 317.-
Externes Modem & Internet Soft.

Surf Ware 199.-
Internet Software

Q-Drive 399.-
externes Amiga 4 fach CD-Rom LW für den A1200

CD Rom / A1200

Sehr geehrter Kunde,
wir verkaufen ausschließlich CD-Rom Lw für den A1200 die komplett ausgestattet sind, d.h. mit Netzteil & Gehäuse. Die Installation ist easy !!!!

CD-A1200 incl. 4 fach CD Rom LW 299.-

Produkt	Preis
CD-A1200 Kontr.	219.-
incl. 6 fach CD-ROM LW	379.-

Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

CROSS
Computersystems GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund



Produkt	Preis
Graffiti Videokarte	149

Neu im Programm:



Produkt	Preis
Iomega Jaz Lw 1 GB SCSI extern	119
Jaz Medium 1 GB	22





Produkt	Preis
Pluto Genlock	695
Amiga Tools 4	29.
Amiga Rework	69

Beseitigt das Laufwerksproblem der neuen Amiga 1200 !
Kein Löten beim Einbau erforderlich

6 Spiele auf Disk

Help !* 49.-
Push Over, Cool Spot, Desert Strike, Roadrash, Sensible Soccer, The Humans
Für alle Amiga ab 1 MB RAM !

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch PC-CD Rom Playstation und Sega Saturn. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Dortmund Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 531133
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Mailbox Melmac (3 Ports)
Tel. 0231 - 52061

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die

Einmal mehr ist uns die Entscheidung nicht leicht gefallen, denn viele Leser haben wieder fantastische Animationen zu unserem Logo-Wettbewerb eingesandt. Hier die Gewinner.

■ **Wettbewerbsauflösung**

Alles Logo!

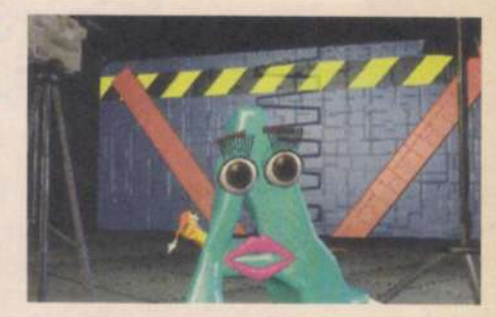
■ *von René Beaupoil*

Leider können wir hier nur eine kleine Auswahl der Animationen zeigen, die uns erreicht haben. Sascha Lammers, der Gewinner des Wettbewerbs, erhält den ausgeschriebenen Preis, ein Amiga 4000 T, in den nächsten Tagen. Da aber auch viele andere Animationen von sehr hoher Qualität waren, haben wir als Trostpreise noch ein paar Raytracing-CDs von Maxon aufgetrieben, die den Einsendern demnächst zugehen. Hier die ersten vier Gewinner. In Klammern steht die Zahl der Bilder, damit Sie eine Vorstellung haben, wie lang die Animationen sind. Vielleicht gibt es ja bald eine CD damit ... ■

Sascha Lammers,
Köln (2182)
Benno Strauch,
Berlin (600)
Carsten Schwede,
Moers (563)
Boris Bürgel,
Berlin (700)

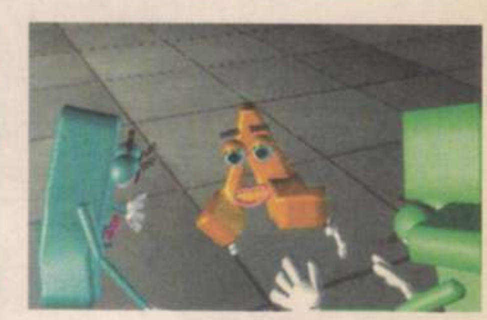


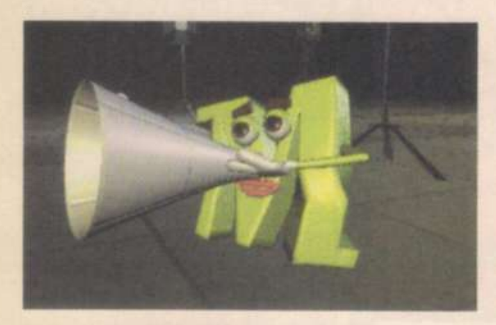




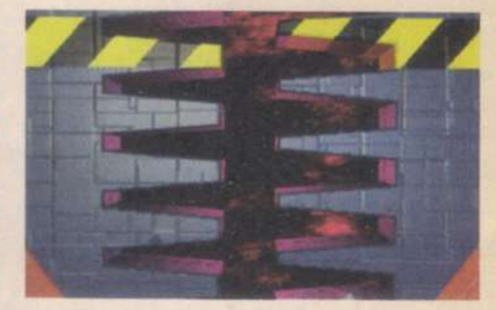



















AMIGA
Raytracing
DTP
Musik
AMIGA



V.B Computersysteme GmbH

Haumannstr. 1a - 44379 Dortmund

AMIGA DIRECT DISTRIBUTION

AMIGAs

Komplettsysteme:

A1200 Magic	689,-
A1200 Magic HD/1GB	1089,-
A1200 Magic CD/4	989,-
A1200 Magic HD/1GB CD/4	1349,-
A1200 Surfer	1079,-
A1200 Surfer HD/1GB CD/4	1798,-
A4000 Tower HD/1GB CD/4	3999,-

Aufpreise:

1GB auf 2GB Festplatte	250,-
4-fach CD auf 6-fach CD	100,-
Monitor 1792STV	1699,-

Zubehör:

Monitor 1438S	498,-
Monitor 1538S	648,-
Monitor 1764S	1498,-
Monitor 1792STV	1799,-
Surf Ware	199,-

Storage

Festplatten:

Seagate 1,1 GB/AT	369,-
Seagate 1,3GB/ AT	399,-
Seagate 2,1GB/ AT	599,-
Seagate 2,1GB/SCSI	1099,-
Seagate 4,3GB/SCSI	1799,-

Festplatten-Bundles:



GigaSet 1,1	399,-
GigaSet 1,3	429,-
GigaSet 2,1	629,-

alle GigaSets inklusive Speed-up-System HD Install Paket



SyQuest
REMOVING THE LIMITS

MegaDiscDrive 135/ AT	399,-
MegaDiscDrive 135/ S	429,-
MegaDiscDrive 270/ AT	529,-
MegaDiscDrive 270/ S	549,-
Medium 135MB	35,-
Medium 270MB	99,-

alle MegaDiscDrives enthalten das Laufwerk, ein Medium und den Treiber bei A TDrives.

CD-ROM Laufwerke:



Mitsumi FX400/4xAT	99,-
Mitsumi FX600/6xAT	249,-
Mitsumi FX800/8xAT	399,-

CD-Writer:

Yamaha CDR102 (2/4)	1399,-
Yamaha CDR100 (4/4)	2099,-
HP SureStore4020(2/4)	1999,-
Mitsumi CR2201 (2/2)	a.A.
CD Rohling	14,-

Streamer:

Conner TSM4000 S	849,-
Conner TSM4000 AT	769,-
alle TSM 4000 mit einer Nettokapazität von 2GB pass. QIC 3080 Band	59,-

Gehäuse:



1 Einschub, komplett	99,-

andere Größen auf Anfrage

Allgemein

Speicher:

4MB Modul	149,-
8MB Modul	269,-
16MB Modul	549,-

Betriebssysteme:

Kickstart & WB 3.1	ab 169,-
ROM 2.04/2.05	59,-

Turbokarten:

BLIZZARD

Blizzard 1230/4	349,-
Blizzard 1260	1199,-
Cyberstorm 060/50	1349,-
pass. SCSI Kits	ab 169,-

Diskettenlaufwerke:

3,5" intern DD	89,-
3,5" extern DD	99,-
DD Disketten, 10er	6,90
3,5" intern HD	159,-
3,5" extern HD	169,-
HD Disketten, 10er	8,90

Grafikkarten:

Cybervision 2MB	649,-
Cybervision 4MB	799,-
Graffity	149,-

Drucker:



HP DeskJet 400	399,-
HP DeskJet 400 Color	479,-
Epson Stylus Color II	699,-
Canon BJC-4100	549,-
pass. TurboPrint 4.1	119,-

Kommunikation:

NN 28.800 V34/Fax	369,-
Motorola 3400 Pro	399,-
ISDN Blaster Z2	a.A.

Kontroller:

AccessX 500 (AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung und Busdurchführung)	179,-
AccessX 2000 (AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung)	149,-
Squirrel PCMCIA SCSI	149,-
CD PCMCIA Combo (AT für 4 Geräte am PCMCIA Port. Unterstützt Festplatten, CDs, Streamer, Wechselplatten)	299,-

- Fordern Sie weitere Infos an -

MONITOR-TV-STEREO



Der VOB AM1792STV ist der erste echte Multimedia Monitor für alle Amiga. Mit Philips 17" Bildröhre und Nokia Chassis stellt er das absolute Spitzenmodell der bisher erhältlichen Amiga Monitore dar. Zusätzlich wurde ein kompletter Fernsehtuner (inkl. Sonderkanäle) mit Videotextdecoder integriert. Stereolautsprecher sind selbstverständlich auch enthalten.

News / Specials

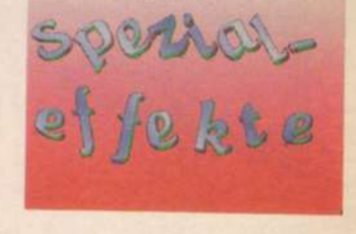
CD Wechsler 4x4	399,-
TurboStream II (TSM4000 AT inkl. Speedup-System Streamer)	849,-
CD32 Emulation (für alle Amiga mit CD)	39,-
DoubleDrive Adapter (2,5" und 3,5" HDs am Amiga)	49,-
CD Audio (Audio Signale vom CD-ROM und Amiga gemischt und zum Lautsprecher geführt)	49,-
PowerManager (Unbenötigte Resourcen des Amigas werden abgeschaltet, Strom wird gespart)	59,-

kompetent - schnell - preiswert - zuverlässig

Angebot freibleibend - Änderungen und Irrtum vorbehalten - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäfts- und Servicebedingungen

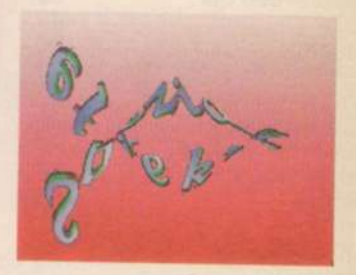
Inhalt

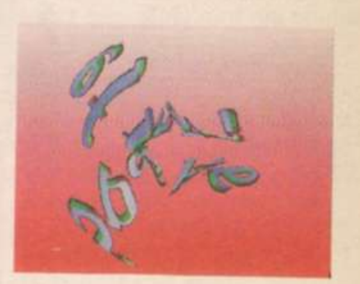






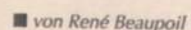








Spezialeffekte sind das Salz in der Suppe. Egal, ob es um Präsentationen, Multimedia oder Video geht: Effekte bringen Ihre Zuschauer dazu, mit Interesse zu verfolgen, was Sie ihnen zeigen.



■ *von René Beaupoil*

Eine Präsentation, die nur aus Text besteht, wird Ihre Zuschauer mit Sicherheit einschläfern. Bei Multimedia-Anwendungen und Videos ist das nicht anders. Sogar diese Seite, die Sie gerade lesen, ist ein gutes Beispiel: Ohne Bilder hätten Sie sie wahrscheinlich überblättert.

Was also her muß, sind möglichst aufsehenerregende Spezialeffekte. Zum Glück können Amiga-Besitzer in dieser Beziehung aus dem Vollen schöpfen. Es gibt unterschiedlichste Programme, die ebenso verschiedene Effekte berechnen. Die Bandbreite reicht vom wandernden Lichteffekt bis zu Bildteilen, die richtiggehend explodieren.

Wichtig ist außerdem, daß diese Effekte in hoher Qualität und ruckfrei abspielbar sind. Auch dafür bietet der Amiga die nötigen Programme und Formate.

Keine andere Plattform bietet diese Leistung zu diesem Preis. Ohne wahnwitzigen Speicherausbau läuft dort nichts und der Prozessor muß auch vom Feinsten sein. Und selbst dann ist noch nichts sicher.

Lassen Sie sich auf den nächsten Seiten überraschen, was Sie alles mit Ihrem Amiga anstellen können. Begeistern Sie Ihre Zuschauer mit tollen Spezialeffekten. Ein schöner Nebeneffekt ist dabei, daß Sie beim Experimentieren sicher auch eine Menge Spaß haben. Vergessen Sie aber nicht, daß man eine Suppe auch versalzen kann. Verwenden Sie in Ihrem Viedeo oder Ihrer Präsentation lieber zwei extrem gute Effekte als zehn mittelmäßige. ■

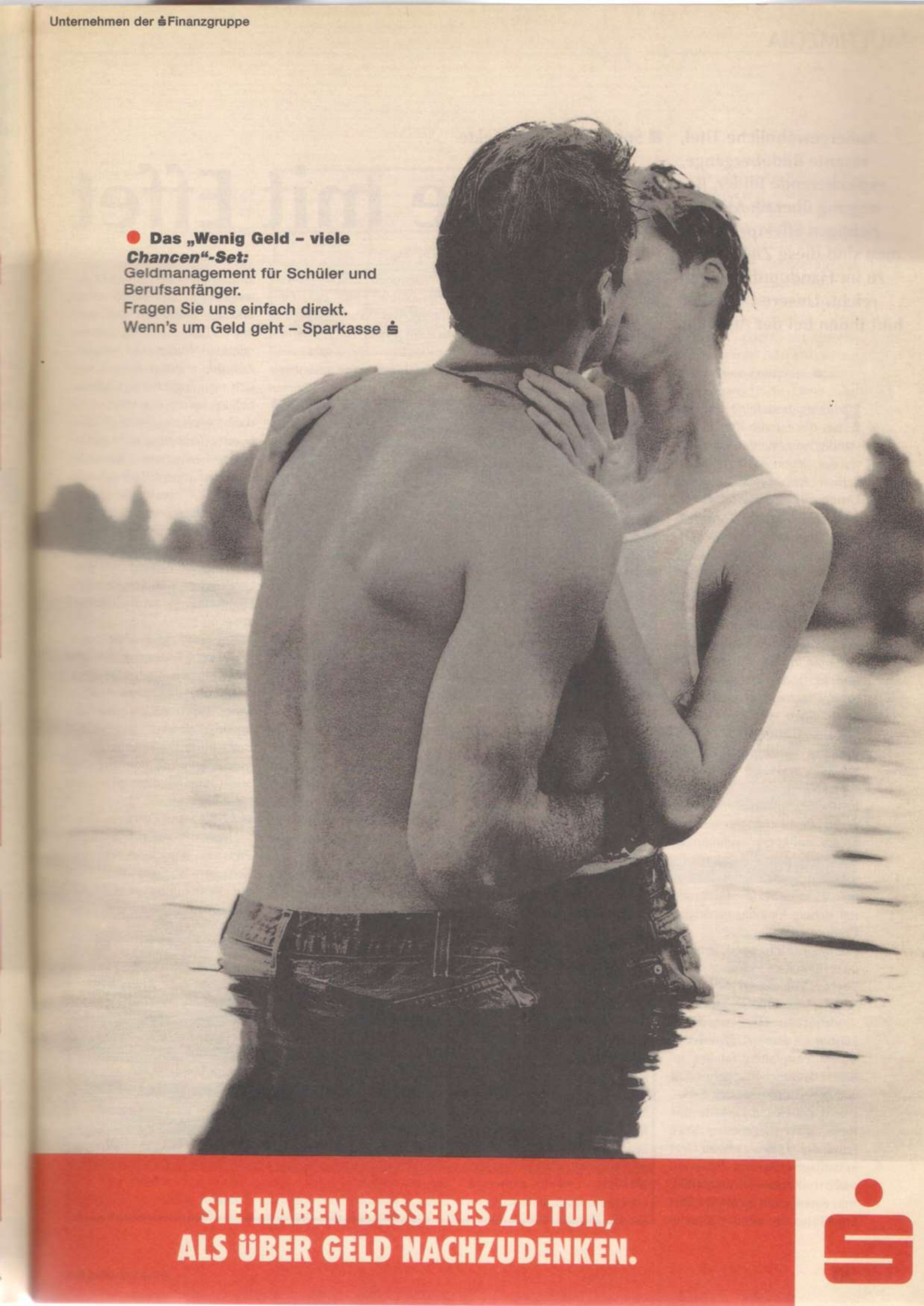
Ein paar Fachbegriffe

Antialiasing: Bei schrägen Linien treten aufgrund der Computergrafik Treppen auf. Mit Antialiasing werden diese Effekte verringert.

Fade: Sanftes Überblenden eines Bildes in ein anderes. Dabei kann z.B. auch ein schwarzes Bild eingeschoben werden.

Stanz-, Key- und Maskenfunktionen: Mit Masken läßt sich bestimmen, welche Teile des Bildes sichtbar und welche transparent sind. Verwendet man einen Alpha-Kanal (Bild mit 256 Graustufen), kann man Transparenzgrade in 256 Stufen verwenden.

Wipe: Herein- oder Herausschieben des Bildes in einer beliebigen Richtung. Meist sind acht Richtungen (waagrecht, senkrecht und diagonal) vorgegeben. Manche Programme erlauben die Definition eines Pfads, an dem sich das Bild entlangbewegt.


Unternehmen der Finanzgruppe
Das „Wenig Geld – viele Chancen"-Set:
Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.
Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse
SIE HABEN BESSERES ZU TUN,
ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.

■ Software: Videoeffekte

Effekte mit Effet

Außergewöhnliche Titel, rasante Bildübergänge, explodierende Bilder, Bewegung überall: Mit den richtigen Effektprogrammen sind diese Ziele nahezu im Handumdrehen erreicht. Unsere Übersicht hilft Ihnen bei der Auswahl.

■ *von Johann Schirren*



Einzigartig: Einige Spezialeffekte – hier die Transparenz – des »32-Bit Sequencer« bietet kein anderes Programm

Früher gab es teure Computer, die für die Zahlen zuständig waren und noch teurere, auf denen man in vielen Farben und hoher Auflösung Druckvorlagen produzierte. Und einen netten, kleinen Günstigen, auf dem sich Buntes sehr schnell bewegte.

Heute gibt es sehr billige Computer, die für die Zahlen und für den Rest, überhaupt für ALLES zuständig sind und noch immer teurere, auf denen man in noch mehr Farben und in noch höherer Auflösung Druckvorlagen herstellt. Und einen netten, kleinen Günstigen, auf dem sich noch Bunteres noch ein wenig schneller bewegt.

Nachdem wir die Geschichte der Computerfamilien und deren Bestimmungen geklärt haben, ein kurzer wehmütiger Blick ins untere Regal der Softwarehandbücher unter der Rubrik »Videoeffekte« für unseren netten, kleinen, günstigen Computer:

Erinnert sich noch jemand an »Deluxe Video«, »TV-Text«, »Video Seg« oder den »Aegis Videotitler«? Oder an »VideoScape 3D« von Allan Hastings, dem »Lightwave«-Vater? Festplatten fanden in den Handbüchern keine Erwähnung, meist ist vom Einlegen der Kickstart-Diskette die Rede, vom eventuellen Vorhandensein eines zweiten Diskettenlaufwerks und der optimalen Rechnerkonfiguration mit einem MByte RAM. Die Ergebnisse in zwei bis acht Farben konnten sich dennoch sehen lassen und sorgten für Furore. Das war vor noch nicht einmal zehn Jahren!

Die zweite Generation der Effektprogramme (Anfang der 90er) mit »AniMagic«, »VideoEffects3D« und »Pro Video Post« kannte schon Festplatten und die ersten 68020-Boards, teilweise auch schon den Amiga 3000. Die Effekte wurden noch spektakulärer, erste Ansätze von Halbbild-Animationen ermöglichten schnelle, aber dennoch weiche Bewegungsabläufe. Mit der Einführung der Workbench 2.0 starb ein großer Teil dieser liebenswerten und sehr leistungsfähigen »Dinosaurier« einfach aus. Einzig die Nachfahren von »Scala 1.0« leben heute noch und sind wohl die meistverkauften und -benutzten Vertreter der Effektsoftware auf dem Amiga.

Die heutigen Softwarepakete im Bereich Effekte stellen sich zumeist weitaus komplexer dar als ihre Vorfahren. Reine Effektprogramme sind selten, meist sind die Fähigkeiten kombiniert mit Titler-, Präsentations- oder/und Multimedia-Anteilen. Auf der anderen Seite lassen sich ursprünglich zur Bildbearbeitung konzipierte Programme dank implementierter Bildsequenzverarbeitung recht gut für Effekte einsetzen. Beispiele: »Art Department Professional«, »ImageFX« und »ImageMaster«. Animationstools, die ursprünglich zur Beschleunigung oder zum Zusammenfügen von Animationen kreiert wurden, beherrschen zum Teil ebenfalls Fähigkeiten in punkto Effekterzeugung.

Um Ordnung ins Funktionswirrwar zu bringen, haben wir die Gruppen und relevanten Programme im Infokasten »Wer kann was?« zusammengefaßt. Im Folgenden kommen wir zur Betrachtung der Einzelprogramme, jeweils mit dem Schwerpunkt »Effekterzeugung«.

■ 32-Bit Sequencer:

Dieses Programm ist vom Preis und den Hardwareanforderungen her ein Profi-Tool zur Bearbeitung von 24-Bit-Bildern und -Sequenzen. Die

Wer kann was?

	Effekte	Titler	Präsentation	Multimedia	Bildbearbeitung	Animations-Tool
32-Bit Sequencer	+	–	–	–	+	+
Adorage	+	–	+	–	–	–
Animage	+	+	–	–	–	+
clariSSA	+	–	+	–	(+)	+
ImageVision	+	+	+	+	–	–
MainActor Broadcast	+	–	–	–	+	+
Monument Designer	+	+	+	-	+	–
Scala MM	+	+	+	+	–	+
VideoStage	+	+	+	+	–	–
X-DVE	+	+	+	–	–	+

(+)= nur mit Zusatztools

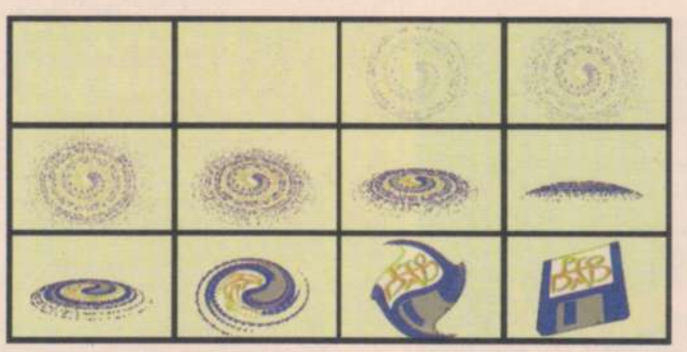
Oberfläche ist nicht systemkonform programmiert, jedoch aufgrund des logischen Aufbaus nach kurzer Einarbeitungszeit zu beherrschen.

Der Sequencer war nicht von Anfang an als kommerzielles, für den Verkauf gedachtes Programm konzipiert, sondern entstand mit dem Ziel, ein schnelles, flexibles Programm zur professionellen Bildbearbeitung zur Verfügung zu haben, das es so nicht gab und – außer dem Sequencer – gibt.

Neben diversen Stanz-, Key- und Maskenfunktionen, die eher der Bearbeitung und Mischung von Video- und Animationsbildern dienen, bietet das Programm zahlreiche Spezialeffekte, die auf ein oder mehrere Bild(er) oder Sequenz(en), alleinstehend oder ineinander überblendet, angewandt werden.

Fast alle Effekte sind mit Splines (berechnete Kurven, zur Vermeidung von zu großen Veränderungen von Bild zu Bild) in ihrer Stärke bzw. Auswirkung kontrollierbar, das Resultat ist in der Regel keine Animation, sondern eine Einzelbildsequenz, die dann mit entsprechender Hardware, etwa »PAR« oder »VLab-Motion«, auf Videomaterial überspielt wird.

Antialias- und Unschärfeeffekte verwischen und verwaschen, der Size/Crop-Effekt beschneidet ein Bild oder verändert die Größe. Ein sehenswerter Zoom-Effekt holt das Bild ohne sichtbare »Klötzchenbildung« nah heran. Der »Starlight«-Effekt läßt Lichter variabler Farbe, Größe und Transparenz mit und ohne Aura über Bilder oder Squenzen huschen. Verschiedene Prägemodi variabler Tiefe ergeben die wohl allseits bekannten »Emboss«-Effekte (das Bild sieht aus wie aus Stein gemeißelt). Verschiedene Filter erlauben die Veränderung von Helligkeit, Kontrast und Farbanteilen, Farbentausch



Verdreht: Spitzeneffekte mit dreidimensionalem Touch aus normalen Bildern bietet der Altmeister »Adorage«

oder Gamma-Korrektur. Ein »Rotate 2D«-Effekt sorgt zusammen mit einem »Move«-Kommando für über- oder untereinander fliegende Bildebenen, auf Wunsch auch mit Bildrändern verschiedener Prägung. Bildrauschen kann vom »einfachen« Rauscheffekt über fraktales Rauschen bis hin zur Herstellung eines »alten Films« mit definierbarer Kratzer- und Staubkornzahl erzeugt werden.

Ein Haar-Effekt läßt Bild- oder Sequenzkreationen vom Wollteppich über das Ölbild bis hin zur Pixelgrafik mit drehenden Sternchen entstehen. Verschiedene Schweife, vom einfachen »Nachzieher« bis zum glitzernden und funkelnden Sternenschweif werden an Bilder oder Bildteile angehängt. Neon- und Leuchteffekte variabler Ausprägung sind mit dem »Halo«-Effekt möglich.

Wer den 32-Bit Sequencer in Aktion erleben möchte, der schaue sich beispielsweise einmal die Spezialeffekte in der ZDF-Sendung »Pleiten, Pech und Pannen« an, die fast ausschließlich mit diesem Programm erzeugt werden.

Fazit: Der 32-Bit Sequencer bietet von der Anzahl her nicht so viele Effekte wie andere Programme. Die Variabilität fast aller und die Einmaligkeit mancher Effekte sowie die überragende Geschwindigkeit des Programms jedoch sollte alle interessieren, die sich auf professionellem Level mit Videoeffekten befassen.

■ Adorage:

Adorage, eines der älteren Programme der neuen Generation, brachte eine Neuerung in den Amiga-Markt: das SSA-Animationsformat. SSA arbeitet mit Halbbildern, genau wie das Videosignal. Vorteil der im Halbbildmodus abgespielten Animationen ist – vorausgesetzt, der Rechner ist schnell genug – die absolut flüssige und ruckfreie Widergabe.

Die Oberfläche von Adorage (aktuell Version 2.5) ist schnell durchschau- und erlernbar. Die



Kinderspiel: Verschiedene Paletten, Bilder und Animationen mit Effekten sind für »Animage« keinerlei Problem

Arbeitsweise ist einfach: Vorder- und Hintergrundbild werden geladen. Der Effekt, mit dem das Vordergrundbild sich über den Hintergrund schiebt, weht, dreht, wirbelt, legt oder bröselt, wird in der Länge und bei fast allen Effekten auch mittels diverser Optionen in der Ausprägung bestimmt. Danach startet die Berechnung der SSA-Animation, die je nach Komplexität des Effekts und gewünschter Feinheit mehr oder minder lang dauert. Auf einem Amiga 4000/040 wird die Minuten-Grenze bei voller Video-Auflösung und 256 Farben selten überschritten.

Die Effekte reichen vom einfachen Karo, Fenster oder Jalousie über Splitter, Striche, Stücke, Feuer und Mosaik bis hin zu wirklich spektakulären Blättereffekten, Wirbeln, Wellen und Windeffekten, die wehende Fahnen oder Strudel auf dem Schirm entstehen lassen.

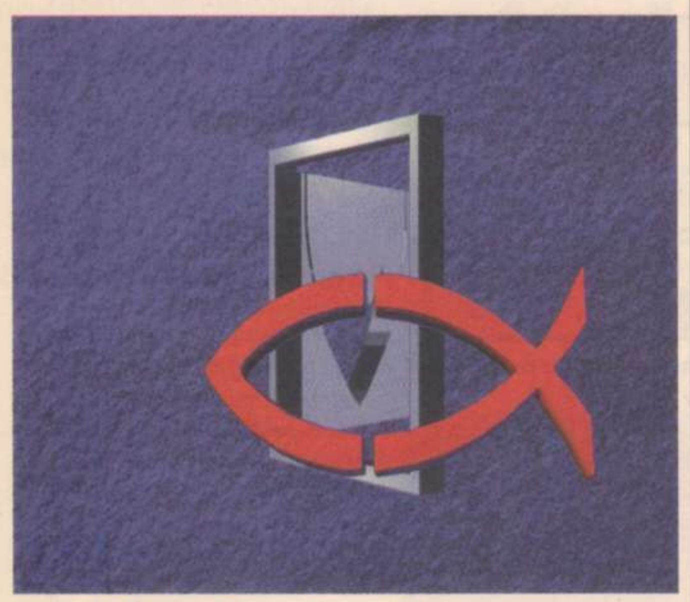
Der berechnete Effekt wird als SSA-Animation oder als IFF-Einzelbildsequenz gespeichert. Bei Bedarf oder zu Präsentationszwecken lassen sich mehrere Effekte hintereinander berechnen und zeitlich exakt gesteuert abspielen.

Für Adorage wird aktuell das Effekt-Zusatzpaket »Adorage Premium FX« angeboten, das einfache Einbindung eigener Bilder erlaubt und bestehende Module dank Skript-Sprache voll ausreizt und gerade für Einsteiger geeignet ist. Die Wartezeit bis zum Erscheinen des komplett neu programmierten Adorage 3.0 wird dadurch vielleicht etwas kürzer.

Fazit: Adorage, der Altmeister der butterweichen Spezialeffekte, ist nach wie vor top-aktuell in dieser Kategorie.

■ Animage:

Das Programm arbeitet mit Elementen, die beliebig am Bildschirm plaziert und skaliert werden. Als Inhalt können Animationen, sowohl im IFF-Anim- als auch im SSA-Format, oder Grafiken verwendet werden. Um Einzel-



Ruckfrei: Flüssigen Animationsablauf – trotz großer bewegter Flächen – bietet »clariSSA« durch das eigene SSA-Format

heiten wie die ursprüngliche Farbtiefe oder die Auflösung des Objekts muß sich der Anwender dabei nicht kümmern. Animage übernimmt die Skalierung und Farbanpassung automatisch.

Jedes Element kann frei einstellbare Transparenz haben, die über Stanzmasken oder die Farbe NULL definiert sind. Die Masken können animiert sein. Außerdem läßt sich jedes Grafikobjekt mit zusätzlichen Effekten (Umriß, Schatten, Perspektive) versehen. Den Effekten können nicht nur Farbverläufe, sondern auch Grafiken oder Animationen, zugewiesen werden.

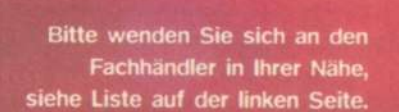
Hinter den unscheinbaren Bezeichnungen »In-FX« und »Out-FX«, die im Eigenschaftsfenster jedes Grafikobjekts zu finden sind, verbergen sich bewegte Ein- und Ausblendeffekte für die dargestellten Bilder und Animationen. Das heißt, die ablaufende Sequenz wird unter Verwendung eines Effekts in das oder aus dem Bild bewegt.



(Un)sichtbar: Bedienelemente (hier die Bilder) müssen beim Multimediaprogramm »ImageVision« nicht sichtbar sein

Das Suchen hat ein Ende!





Bitte wenden Sie sich an den Fachhändler in Ihrer Nähe, siehe Liste auf der linken Seite.

CD-ROM Audio & Graphik

	Titel	Preis
	3D-GFX	69,-
	AGA Experience	59,-
	Animatic	12,-
	Animation CD (TGV)	19,80
	Animations (W. Science)	59,-
	Artworx	29,-
	Beauty of Chaos	29,80
	Cinema Studio	49,-
	Clip Art (W. Science)	39,-
	Clip Art GIF Prof.	59,-
	Clip Art PCX Prof.	59,-
	Color Library	39,-
	Da Capo	49,95
	Demomania	29,-
	Do-it!	39,-
	E.M. Computergraphic Phase 1	59,-
	E.M. Computergraphic Phase 2	59,-
	E.M. Computergraphic Phase 3	59,-
	E.M. Computergraphic Phase 4	89,-
	Eric Schwartz CD	44,90
	Fantaseas	79,-
	Fonts (W. Science)	39,-
	Fractal Universe	59,-
	Fresh Fonts 2	19,90
	Giga Grafik Set	44,-
	Graphic Mega Bundle	59,-
	Graphic Sensations	59,-
	Illusions in 3D	59,-
	Imagine 3.0 Enhancer CD	69,-
	Escher Collection	59,-
	Light ROM 2	79,-
	Light ROM 3	99,-
	Light Works	49,-
	Lightwave Enhancer CD	59,-
	Magic Illusions	25,-
	Maxon Cinema 4D Classic	79,-
	Maxon Raytrace Pro CD	79,-
	Multimedia Toolkit 1+2	69,-
	Nordpool CD	49,50
	Nothing but Gifs AGA	59,-
	Personal Suite	99,-
	Pro Video Club	69,-
	Prof. Fonts & Clipart	59,-
	Prof. IFF & PCX Clipart 2	59,-
	Professional Backdrops	39,-
	Raytracing (2 CD)	69,-
	RBS Color Collection	39,-
	RBS DTP Collection	19,80
	Sci-Fi Sensations	59,-
	Sound & Vision	39,90
	Sound Lib. & Graphics	59,-
	Sounds Terrific	59,-
	STAR-e-Optx	49,-
	Supercastus 94/95	6,-
	Tonco Sound Library	54,-
	Texture Gallery	89,-
	Texture Portofolio	99,-
	Textures	49,-
	Ultimedia 3 & 4	59,-
	World of Clipart Plus	49,-
	World of GIF	49,-
	World of Sound	49,-
	XiPaint V4.0	99,-

CD-ROM Shareware/Allgemeines

	Titel	Preis
	17 Bit 5th Dimension	59,-
	17 Bit Continuation	49,-
	Amiga CD 3/96	7,-
	Amiga FD-Inside	25,-
Preis	Amiga Tools 2	19,-
Preis	Amiga Tools 3	29,-
neu	Amiga Tools 4	49,-
neu	Amiga Utilities 2	59,-
	Aminet 6	25,-
	Aminet 7	25,-
	Aminet 8	25,-
	Aminet 9	25,-
	Aminet 10	25,-
	Aminet 11	25,-
	Aminet Set 1	59,-
	Aminet Set 2	59,-
	Amos PD CD Release 2	59,-
neu	Arcade Classics	49,-
	Arktis Edition CD Vol. 1	19,80
	Assassin CD Vol. 2	59,-
	Brotkasten	49,-
	C64 Sensations	29,90
	Deutsche Edition 1	19,80
neu	Emulators Unlimited	59,-
	Encounters - The U.F.O. Phenomenon	39,-
neu	Epic Collection	59,-
	F1 Licenceware	99,-
	Fresh Fish 10	29,-
	Frozen Fish 95	39,-
	Gateway 1	9,90
	Gateway 2	18,90
	Giga PD 3.0	24,-
	Global Amiga Experience	39,-
	Goldfish 2	59,-
	Goldfish 3	39,-
	Hottest 6 Professional	59,-
	Insight Dinosaurs	69,-
	LSD & 17 Bit Comp. 1	59,-
	LSD & 17 Bit Comp. 3	59,-
	Magic Publisher	79,-
neu	Magic Workbench Enhancer	49,-
	Magna-Media CD Vol. 2	19,80
	Magna-Media CD Vol. 3	19,80
	Meeting Pearls 3	14,95
	Megahits 3 - Games	39,-
	Megahits 4	39,-
	Megahits 5	24,95
	Megahits 6	59,-
	Megahits 7	39,90
	NetNews Offline Vol. 1	19,80
	Network CD 2	49,-
	Nothing but Tetris	49,-
	Octamed 6.0	79,-
	Online Library Vol. 1	49,95
	Saar / Amok II	39,90
	Software 2000 UK Double CD	69,-
	Spectrum Emulator CD 2	59,-
	Steuer Profi 95	69,-
	Tools Unlimited	25,-
	TurboCalc 2.1	19,80
	UPD Gold (4 CDs)	69,-
	World Atlas	69,-
	Workbench Add-On	39,95
	World Info 95	79,-
	World of A1200	49,-

Hardware & Zubehör

Titel	Preis
Communicator III	169,-
Cruiser Joystick	29,95
Cruiser Turbo Joystick	34,95
Honeybee CD32 Joypad	49,-
Konix Navigator	34,95
Konix Speedking	34,95
Parnet Kabel	39,-
Sernet Kabel	59,-
Squirrel SCSI Interface	169,-
SX-1 CD32 Interface	399,-
Zipstick Joystick	34,95

CD32 Software

	Titel	Preis
	Alien Breed 3D	89,-
	CD32 Gamer Zeitung	19,-
neu	Cedric	99,95
	Death Mask	69,-
	Erben der Erde	69,-
	Exile	49,-
	Fields of Glory	29,-
	Gamers Delight	19,80
	Gamers Delight 2	39,-
	Games & Goodies	39,-
	Gloom	49,-
	Grandslam Gamer Gold	49,-
	Guardian	69,-
neu	Humans 3	79,-
	Impossible Mission	29,-
	Now Thats Whats Games 1	29,-
	Paws of Fury	59,-
	Pinball Illusion	59,-
	Photolite	59,-
	Sensible Soccer International	29,-
	Speris Legacy	89,-
	Star Crusader	79,-
	Super Skidmarks	49,-
	Super Streetfighter II Turbo	79,-
	Thomas the Tank Engine Pinball	59,-
	Video Creator	49,-
	Worms	89,-

Amiga Anwenderprogramme

Titel	Preis
Ami-FileSafe Pro	149,-
Ami-File-Safe User	79,-
Animage	249,-
ASIM CDFS V3.0	129,-
Blitz Basic 2.1 engl.	89,-
CD Boot 1.0	69,-
CD-ROM Starter Kit	99,-
CD-Write	79,-
CDx Disk Set V2.01	99,-
Clarissa Pro 3.0 Easy	199,-
Database Professional	98,-
Database Professional Plus	149,-
Deluxe Paint 5	179,-
Diavolo Backup	98,-
Diavolo Backup Pro	139,-
Digita Organizer 2	99,-
Directory Opus 5	98,-
Disk Expander	69,-
DiskSalv 3	79,-
Euro-Korrekt	69,-
Euro-Übersetzer	89,-
Europa Plus	69,-
Final Copy 2	79,-
Final Data 2.0	119,-
GP Fax	99,-
Guru ROM	98,-
Hot Help 3.0 Developer	69,-
Hot Help OS 3.0 Projekt	89,-
IDE-Fix	99,-
Innenarchitekt	99,-
Maxon Assembler	129,-
Maxon Basic 3	199,-
Maxon C++ Developer	448,-
Maxon C++ Light	189,-
Maxon CAD V2.5	349,-
Maxon CAD Student V2.5	198,-
Maxon Cinema 4D 2	348,-
Maxon Cinema 4D Prof.	448,-
Maxon Cinemafont	99,-
Maxon CinemaTree	98,-
Maxon Magic 3	79,-
Maxon Multimedia	98,-
Maxon Pascal 3	249,-
Maxon Tools 2	98,-
Maxon Twist 2	348,-
Maxon Twist Organizer	98,-
Monument Designer	399,-
Multi Fax Professional	158,-
Multimedia Experience	99,-
Multiterm Pro. V3.6	98,-
Octamed Pro. 6.0	169,-
PC Task V3.1	199,-
Pelikan Press	99,-
Personal Paint 6.4	89,-
Personal Write	59,-
Picture Manager V3.0	129,-
Reflections 3.0	249,-
Siegfried Antivirus Pro	79,-
Siegfried Copy	79,-
Steuer Profi 1995	99,-
Streckenplaner	69,-
Turbo Print Prof. 4.1	149,-
TurboBase	149,-
TurboCalc V3.5	199,-
Video Backup System	99,-
Wordworth 4.0	99,-
Wordworth 5	199,-
ZIP Tools	59,-

Amiga Spiele - ECS

	Titel	Preis
	Black Viper	99,95
	Cedric	99,95
	Coala ECS & AGA	79,-
	Colonization	79,-
	Der Reeder	119,-
	Erben der Erde	69,-
	Flight of the Amazon Queen	89,-
	Gloom Deluxe	79,-
	Obsession	69,-
	Odyssey	59,-
	Sensible World of Soccer 95/96	79,-
	Soccer Stars 96	89,-
	Super Skidmarks Data Disk	49,-
	Super Tennis Champs	49,-
	TileMove	39,-
	Tracksuit Manager 2	59,-
	Whales Voyage 2	99,-
	Worms	89,-
neu	Zeewolf 2	79,-

Amiga Spiele - AGA

	Titel	Preis
	Alien Breed 3D	89,-
	Breathless	89,-
	Der Reeder	119,-
	Dungeon Master 2	99,-
	Erben der Erde	79,-
	Exile	79,-
	Fears	99,-
neu	Humans 3	79,-
	Pinball Mania	89,-
	Sim City 2000	99,-
	SlamTilt	69,95
	Speris Legacy	89,-
	Star Crusader	69,-
	Super Streetfighter II Turbo	69,-
	Tracksuit Manager 2	59,-
	Virtual Karting	59,-
	Watchtower	69,-
	Willi Lemkes Fußball Manager	89,-
	Xtreme Racing	79,-



GTI GmbH
Postfach 2067
D-61440 Oberursel
Telefax 06171/8302



Vier in einem: Einer der Effekte von »MainActor Broadcast« verknüpft vier Animationen auf einem Bildschirm

Bisher stehen vier Möglichkeiten zur Verfügung: Blende, Wipe, Zoom und Partikel. Beim Partikeleffekt können die Parameter für die Richtung und den Bereich mit der Maus definiert werden. Eine Einschränkung besteht lediglich darin, daß sich die Effektlänge nur für alle Objekte auf dem Bildschirm gemeinsam bestimmen läßt.

Die Vorschau arbeitet – dank eines genialen Tricks – rasend schnell und erlaubt freies Experimentieren. Für die Berechnung der fertigen Animation wird wahlweise das SSA-Format oder eine ILBM-Bildsequenz (jeweils maximal 256 Farben) verwendet.

Fazit: Animage ist das Tool, um Grafiken und Animationen zu kombinieren und mit Effekten zu versehen. Die Kreativität des Benutzers wird praktisch nicht eingeschränkt.

■ clariSSA Professional:

clariSSA, eigentlich ein Animationswandler und -beschleuniger, kann mehrere Animationen (oder Einzelbilder) hintereinanderkoppeln und – beinahe logisch – mit Effekten verknüpfen.

Die Effekte sind eher einfacher Natur: Ein Fade blendet, linear oder mit Hilfe einer Bezier-Kurve, über eine definierbare Farbe eine Animation in die nächste über. Mit der Definition eines Start- und Endpunkts kann sich eine Animation linear oder in einer Kurve über die andere schieben. Blenden lassen sich öffnen und schließen. Mit Hilfe eines Key-Effekts werden Farben »ausmaskiert«, die bei Verwendung eines Genlocks das Videobild durchscheinen lassen. Ein Rap-Effekt erzeugt eine Vor-/Rückbewegung innerhalb einer Animation.



Echtzeit: Das Multimediaprogramm »Scala« braucht praktisch keine Rechenzeit für die vielfältigen Effekte

Fazit: Die Effekte, wenn auch schnell berechnet und sauber ausgeführt, sind in clariSSA eher Nebensache und Mittel, um Animationen eben nicht nur »trocken« hintereinander abzuspielen.

■ ImageVision:

Das Programm ist zwar als Multimediaprogramm konzipiert, aber durchaus als Effektprogramm zu verwenden. Das frisch auf den Markt gekommene Programm (ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe) fällt zunächst durch sein edles Design auf. Zwei Symbolleisten und ein großes Arbeitsfeld, auf dem die verschiedenen Seiten, Animationen und Musikstücke grafisch in Form eines Baums zu sehen sind, vermitteln mit klarer Gestaltung und gutem Detailreichtum einen übersichtlichen Eindruck.

Die Elemente werden von der unteren Icon-Leiste einfach auf die Arbeitsoberfläche gezogen und dort miteinander verknüpft. Nach Doppelklick auf ein Symbol öffnet sich ein Fenster, in dem dann weitere Definitionen zum Inhalt, Standzeiten, Verknüpfungen und auch Effekten getroffen werden.

Die Effekte laufen, wie von einem Multimediaprogramm zu erwarten, in Echtzeit ab. Die Auswahl reicht von einfachen Schiebern über Bildschirmwechsel à la Kartentrick bis hin zum Superimpose. Die Stand- und Laufzeiten lassen sich regeln, der ganze Ablauf kann noch, wie es sich in einem Multimedia-Programm gehört, mit Musikstücken unterlegt werden.

Fazit: ImageVision bietet als Effektprogramm die gängigen und einige ungewöhnliche Effekte. Die Multimediaseite des Programmes wird, wie oben erwähnt, in der nächsten Ausgabe getestet.



Ungeschlagen: Das Design von Grafiken in 16,8 Millionen Farben ist die Domäne von »Monument Designer«

COMPUTER
Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Fax: 02852/1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

Bestellannahme: 9.00-13.00/14.00-18.30 Sa 9.00-13.00 Uhr Tel. 02852/9140-10/11/14



Amiga 1200 Vorführgerät ab 479,-
A 1200 mit Mauspad König der Löwen ab 599,-
Amiga 1200*, 170 MB-HD 2.5" ab 799,-
Amiga 1200*, 1.08 GB-HD 3.5" ab 948,-
* Wordworth 4, Personal Paint 6.4, Print-Manager 1.2, Whizz, Organizer 1.1, TurboCalc 3.5, Datastore 1.1, Photogenics 1.2, Pinball Mania. *Scala MM 300 nur im A 1200 mit 170 MB-HD*
A 1200 Surfer*, 260 MB HD 14.4 Modem 999,-
inkl. Wordworth, Personal Paint, Print Manager, Oranizer, Turbo-Calc, Datastore, Surf Ware (Internet Software)
A 1200*, 170 MB-HD, 6-f. CD-LW, • 2 CD´s 1049,-
4-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, • 2 CD´s 239,-
6-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, • 2 CD´s 289,-
8-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, • 2 CD´s 379,-
• inkl. CD-32 Emulator, Alfred Chicken, Syndikate,
4 MB RAM-Karte, Uhr, Copro.-Option 199,-
4 MB Turbo-Karte, 28 MHz, MMU, Uhr 298,-
4 MB Turbo-Karte, 42 MHz, MMU, Uhr 398,-
Alle M-TEC Turbo-Karten mit 68882 Coprozessor
SCSI II Mastercard für M-TEC 68030 169,-
4 MB Turbo-Karte, 1240/25 MHz, Uhr, C.-Opt. 699,-
4 MB Turbo-Karte, 1240/40 MHz, Uhr, C.-Opt. 999,-
A 1200 Joypad, wichtig für alle CD-32 Spiele 35,-

300 W Stereo-Aktivboxen (3 D Sound) 99,-
240/80 Watt Stereo-Aktivboxen 89,-/59,-

AMIGA 500 / A 600 Erweiterungen

4-fach CD-LW für Alfa-Power-Controller 188,-
inkl. Metallgehäuse, Install-Software, CD mit 500 Games
Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 2 MB 239,-
für A 500 Rev. 3 bis 6a, nicht für Rev. 8a u. A 500Plus
512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 179,-
4 MB Turbo-Karte (68020) inkl. Coprozessor 298,-
A 500Plus, 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
A 600: 250 MB HD-intern inkl. Zubehör 299,-
A 600 4-fach CD-LW mit Contr./Software 239,-
A 600 1 MB RAM-Karte ohne Uhr 69,-
A 600: 4/8 MB (68020/25) Turbo-Karte 399,-/499,-

3.5 AT-Harddisk		3.5 SCSI-Harddisk	
630 MB Seagate	299,-	730 MB NCE 11 ms	299,-
1.0 GB NEC 10 ms	359,-	1.0 GB IBM 10 ms	459,-
1.17 GB IBM 6.9 ms	549,-	1.6 GB NEC 11 ms	499,-
2,14 GB Seagate	549,-	2.16GB IBM 8 ms	899,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Nützliches Zubehör

A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 79,-
2.0 ROM mit 2-f. Umschaltung, A 500/A 2000 99,-
f. zusätzl. 1.3 o. 3.1 ROM, mit WB 2.1 Handb. dtsch., 5 Disk
OS 3.1 Set dtsch.: A 500 / A 600 / A 2000 je 169,-
OS 3.1 Set dtsch.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 199,-
WINNER-Maus, schwarz o. weiß, 400 dpi 39,-
Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 45,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
Crystal Trackball, leuchtende Kugel 79,-
Joystick, z.B. Multi-Cruiser, sw o. color ab 19,-
Technosound Turbo-II Professional, Softw. 149,-
3.5 DD „Precision"-Disketten 100 Stück 59,-
Modem 28.8, V.34 & V. Fast, Postzulassung 299,-
4 Spieler Adapter für Parallel-Port 19,-
2,5/3,5 HD-Kit für A 600 / A 12000 39,-

A 4000-Tower

A 4000-Tower* 2 MB, ohne Harddisk 3249,-
A 4000-Tower* 6 MB, 1 GB-Harddisk 3699,-
A 4000-T.* 10 MB, 1 GB-HD, 6-fach CD-LW 3999,-
A 4000-T.* 18 MB, 10-f. CD-LW, 4.5 GB-HD 5349,-
*Umfangreiches Software-Paket, siehe bei Amiga 1200.

Amiga-Monitore

M 1438S Autoscan-Monitor, A.-Kabel 499,-
M 1538S Autoscan-Monitor, A.-Kabel 629,-
M 1764 Autoscan-Monitor, A.-Kabel 1479,-
A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 369,-
Philips TV-Monitor mit Amiga-Kabel 359,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

AT CD-ROM-LW 4-/6-/8-/10-fach A 2000 a.Anfr.
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-
AT 2008 AT-Controller, RAM-Option 119,-
2040 40 MHz Turbokarte, inkl. 4 MB-RAM 1099,-
2060 50 MHz Turbokarte, inkl. 4 MB-RAM 1299,-
Multi Face Card III, Multi I/0-Karte 139,-
A 2000: 4 oder 8 MB-RAM-Karte 218,-/237,-
A 2000: 2 MB Chip-RAM-Erweiterung 239,-



Drucker-Scanner

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 299,-
240 Z/sec., Einzelblatt-E., Color-Option, Amiga-Treiber !!
Color Set für ABC-Printer bzw. BJC 210 je 69,-
Canon BJC-210 Tintenstrahldrucker 409,-
720x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber
BJC-4100 Color-Tintenstrahldrucker 589,-
720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 5 S./Min. Amiga-Treiber
ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner 659,-
SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga o. PC-Software

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG

TIPS DES MONATS

Sommer-Sonderaktion soweit der Vorrat reicht
A 1200 170 MB, inkl. 4-fach CD-LW, 2 CD´s
A 1200 170 MB, inkl. 6-fach CD-LW, 2 CD´s
A 1200 170 MB-HD u. M 1438S Monitor
A 600: 4 MB Turbo-Karte (68020-25 MHz)
inkl. 6882 FPU, beschleunigt den A 600 um ca. 800%
A 1200: 4 MB RAM-Karte inkl. Uhr/Akku
A 1200: 6-fach CD-LW inkl. Softw., 2 CD´s
A 1200: 8-fach CD-LW inkl. Softw., 2 CD´s
M 1438S Autoscan Monitor, A.-Kabel

"WINNER Floppy-Changer" 29,-
Die A 1200-Floppy-Lösung.
Nun gibt es keine Probleme mehr mit X-Copy,
Aladdin usw. Einfach den A 1200
(die erste Serie von AT) öffnen und unseren
Floppy-Changer einsetzen.
Einfacher geht es nicht!
Versand kostenfrei bei Vorkasse.

CD-32 - SX-32 - Zubehör

SX-32 mit 130 MB-HD u. 4 MB PS/2 Modul
CD-32 mit Joypad *6 CD's, TV-Kabel
CD-32 mit Joypad *+10 CD's, TV-Kabel
*Oskar/Diggers, D/Generation, Sleepwalker, Myth, Bump 'n' Burn
+Syndikate, A.Chicken, Out to Lunch, F. of the Furries, S.Soccer
SX-32 PRO mit 25-50 MHz Turbo-Power a. Anfr.
CD-32 Tastatur sw 99,- / CD-32 Maus sw
Harddisk u. RAM, siehe unter 2.5 HD bzw. Ersatzteile
3.1 Set: 6 Disk, WB-, AReex-, DOS-Handbuch
CD-32 Power-Netzteil 3.0 A 79,- / Joypad

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 39,- / ROM 2.04 39,- / ROM 2.05
ROM 3.1 A 5/6/2000 a.A 3.1 A 12/4000
IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary
IC 8362 Denice 39,- IC 8373 Denise
IC 8364 Paula 39,- 8375 1MB Fat Ag.
IC SCSI WD 08 59,- IC Buster 11
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen!
Coprozessor 33/40/50 MHz 79,-/99,-/
2 MB ZIP-RAM (514400), für z.B. Oktagon
1 MB PS/2-Modul 69,- / 4 MB PS/60 ns
8 MB PS/60 ns 219,- / 16 MB PS/60 ns
Netzteil 4,3 - 4,5 A für A 500 / A 600 /A 1200
Amiga 2000 oder AMIGA 3000 Netzteil je
Amiga 3000 T.-Netzteil, A 4000 Netzteil je
Amiga 3000 T.-Board kompl. Sonderpreis
Amiga 3000 Tower Gehäuse org.Commo.
Amiga 500 Tastatur int. (Tasten auswechselb.)
Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselb.)
Amiga 1200 Tastatur, deutsch
Amiga 2000 oder A 3000 Tastatur, deutsch
Autom. Maus / Joystick Umschalter
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel
Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät
M 1438S -Adapter f. Monitor an Grafikkarte
Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
Nullmodemkabel 25,- Audiokabel Cinch 9,-
Druckerkabel 15,- VGA 15-P.-Verläng. 15,-
Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

AMIGA-Laufwerke

3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 159,-
3.5 Alfa Data-LW extern, u. Siegfried Copy 99,-
3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy 89,-
3.5 LW-int., A 500 / A 600 / A1200 / A 4000 78,-
ZIP-Drive-extern 100 MB (SCSI) 359,-
EZ-Drive 135-S, SCSI-extern, mit 1 Medium 469,-
ZIP-Medium 29,- / EZ-135 Medium 45,-

Mailbox
Tel.: 02852 / 9140-16
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel
Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

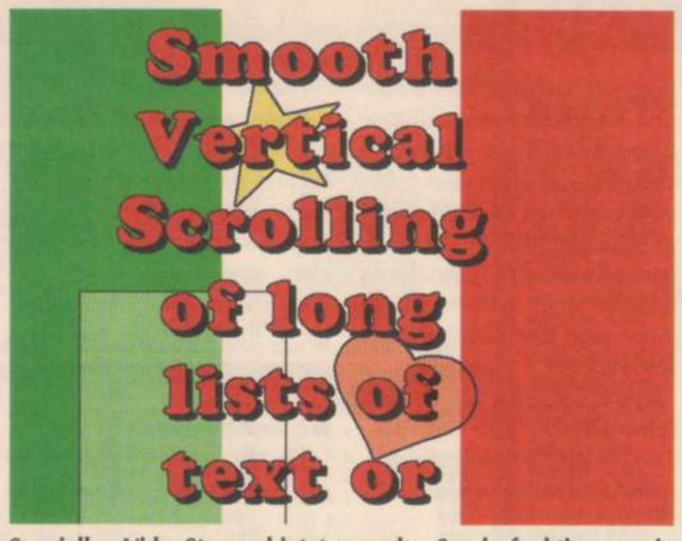
Direktverkauf Hamminkeln
Mo.- Fr. 10.00 - 13.00 / 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

9 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 9 Jahre WINNER

■ **MainActor Broadcast:**

MainActor, eigentlich ein Bild- und Animationstool, stellt für die Übergänge zwischen verschiedenen Bildern oder Animationen einige Effekte bereit. Die Palette reicht hier von einfachen Fade-, Scale-, Wipe- und Scrolleffekten bis hin zu Viererkombinationen, Rotationen ganzer Animationen und 3-D-Sternenfeldern, vor denen dann beispielsweise der Titel eines Videofilms schwebt.

Die Effekte sind in der Länge und Ausprägung genau zu definieren und laufen schlußendlich in der Geschwindigkeit ab, die der Computer darstellen kann. Die Ausgabe der fertigen Effektanimation erfolgt in diversen Amiga-Animationsformaten oder als Einzelbildsequenz in diversen Bildformaten. Außerdem unterstützt das Programm Grafikkarten, die »CyberGraphX« benutzen. Die Rechenzeiten sind recht flott. Kaffeepausen werden meist überraschend abgebrochen.



Speziell: »VideoStage« bietet manche Sonderfunktionen wie Halbtransparenz, die man sonst nicht findet

Fazit: MainActor bietet die Effekte eher als Nebenprodukt an, nichtsdestotrotz sind sie, wenn auch nicht gerade zahlreich, durchaus sehenswert. Das 3-D-Sternenfeld etwa gibt es sonst nirgends auf dem Amiga, es sei denn, man konstruiert es aufwendig in einem 3-D-Programm.

■ **Monument Designer:**

Hierbei handelt es sich eher um ein Titel- und Seitenlayout- denn ein Effektprogramm. Das sieht man ,schon an der Tatsache, daß der Monument Designer mit 16,8 Millionen Farben (24 Bit) arbeitet. Buchstabengestaltung mit Schatten, 3-D- und Lichteffekten, 24-Bit-Verläufen, Stanz- und Alpha-Masken und aufwendigen Texturen beherrscht der Monument Designer perfekt. Das Layout DIN-A4-großer Seiten für den Druck oder die Produktion von Videokassetten-

Hüllen stellt ebenfalls kein Problem dar.

Die Effekte beschränken sich auf das Nötigste, Seitenein- und ausblendungen in acht Richtungen (vier Seiten, vier Ecken) sowie vertikales und horizontales Endlos-Scrolling, alles im SSA-Modus, also flüssig und ruckfrei, müssen für ein Layout-Programm genügen. Wer Effekte benötigt, kann die Designer-Seiten etwa in Adorage (aus dem gleichen Haus) importieren und dort weiterbearbeiten.

Fazit: Der Monument Designer ist »was fürs Auge« und als Titel-, vor allem aber als Layout-Programm uneingeschränkt zu empfehlen. Die Seiteneffekte sind eher Nebensache. Mit anderen Effektprogrammen oder auch mit der neuen Designer-Programmversion für die VLab-Motion im Verbund ist das Programm eine Klasse für sich.

■ Scala MM:

Die Scala-Familie umfaßt diverse Programme, die sich in punkto Effekte ähneln. Scala MM 300 ist sicherlich das Programm mit der größten Verbreitung, auch wegen des Bundle-Angebots von AMIGA Technologies. Die Scala-Zeilen- und Seiteneffekte zeichnen sich durch eine Besonderheit aus: Es sind Echtzeiteffekte, die keinerlei Berechnungszeit benötigen. Da die Effekte mit Hilfe der Amiga-Grafikchips dargestellt werden, spielt die Rechnerkonfiguration eine untergeordnete Rolle.

Wer zwei MByte Chip-, zwei MByte Fast-RAM und das AA-Chipset im Rechner hat, kommt auf einfache Art in den uneingeschränkten Genuß der Scala-Effekte. Die Bedienung des Programms macht ein Handbuch fast überflüssig.

100 Seiteneffekte und 80 Zeileneffekte reichen vom einfachen Schiebeeffekt bis hin zum Würfel, der von einem Bild aufs nächste dreht. Scroll- und Rolleffekte sowie diverse Blenden-und Fade-Typen runden die von ihrer Natur her eher einfachen Seitenübergänge ab. Um die Angleichung unterschiedlicher Farbpaletten braucht man sich nicht zu kümmern. Das erledigt Scala automatisch.

Die Effekte sind von der Geschwindigkeit her in 10er-, 25er- oder 30er-Schritten definierbar. Die Standzeiten, der per Effekt verbundenen Seiten, werden vorher in Sekunden/Frames festgelegt oder per Mausklick nach individuellem Geschmack bestimmt.

Das Echtzeit-Effekt-Konzept von Scala hat zwei Nachteile: Erstens sind die Effektkompositionen nicht, etwa als Animation, speicherbar. Das ist an sich nicht weiter dramatisch, da sie ja jederzeit wieder in Echtzeit berechnet werden können. Da Scala aber Dongle-geschützt ist, beschränkt sich die Weitergabe der Scala-Skripts (Hintergrundseiten, Schrifttypen und definierter Ablauf) auf Scala-Besitzer oder ist mit der Mitnahme des Dongles verbunden. Außerdem läuft Scala wegen der intensiven Nutzung der Amiga-Custom-Chips nicht auf Grafikkarten.

Fazit: Für einfache Videobetitelung oder Präsentation eignet sich Scala ausgezeichnet. Könner holen durch geschickte Kombination von Seiten- und Zeileneffekten Erstaunliches aus diesem durch die wirklich simple Bedienung auch für absolute Neulinge geeigneten Programm heraus.

■ VideoStagePro:

Ein Nischendasein führt, aus der Sicht als Effektprogramm sicherlich ungerechtfertigt, VideoStagePro. Diese als Titel-, Präsentations- und Multimediaprogramm konzipierte Software hat bei den Effekten einiges drauf, was man bei den Mitbewerbern vergebens sucht.

63 Seitenübergänge, alle auch in einer kleinen Vorschau präsentiert und in der Geschwindigkeit variabel, bieten schon einiges an Möglichkeiten. Diverse Wipes, Fades, Scrolls und verschiedene »Block«-Effekte laufen in der Regel auch mit vielfarbigen Bildern sauber und weich ab. Die Berechnung nimmt praktisch keine Zeit in Anspruch, auch hier finden Echtzeit-Effekte Verwendung.

Wer ein wenig in Richtung Titler schielt, wird bei VideoStage auch gut bedient. Kaum irgendwo fliegen Textzeilen – auch buchstabenweise – so elegant und variantenreich auf den Schirm des Amiga wie in diesem Programm.

Fazit: Videostage ist zwar weitgehend unbekannt, als Titler und Effektsoftware jedoch absolut sehenswert. Ein Teil der Echtzeiteffekte kann sich durchaus mit berechneten Effekten anderer Programme messen.

■ X-DVE:

In der Art der Effekte erinnert einiges an Adorage, dennoch liegen die Stärken von X-DVE auf einem anderen Sektor.

Das Programm (Test der neuen Version auf Seite 34) verwaltet bis zu 100 Objekte, also Bilder, (animierte) Pinsel und Texte gleichzeitig und läßt eine fast beliebige Überlagerung dieser Objekte auf dem Bildschirm zu. Jedes Objekt kann eine eigene Lichtquelle, verschiedene In- und Out-Effekte und eine variable Standzeit aufweisen.

Neben Standard-Wisch- und Schiebeblenden bietet X-DVE zahlreiche »windige« und »explosive« Effektvertreter, in der Version 2.0 auch 3-D-Effekte, Warps, Schmelzeffekte und Sprühdosen.

Fazit: X-DVE ist wirklich sehenswert, vor allem durch die Kombination und Mischung vieler Objekte auf dem Bildschirm. *rb*

Zerbröselt: »X-DVE 2« zerlegt die Grafik in Einzelteile und bewegt sie quasi dreidimensional über den Bildschirm

Adorage 2.5, Preis ca. 250 Mark
Animage, Preis ca. 250 Mark
clariSSA 3.0 Professional, Preis ca. 400 Mark
ImageVision, Einführungspreis bis Ende Mai ca. 200 Mark, dann 280 Mark
Monument Designer 2.0, Preis ca. 400 Mark
proDAD, Feldelestr. 24, 78194 Immendingen, Tel. (0 74 62) 911-34/-35, Fax (0 74 62) 74 35
MainActor Broadcast 1.04, Preis ca. 400 Mark
Village Tronic, Wellweg 95, 31157 Sarstedt, Tel. (0 50 66) 70 13-0, Fax (0 50 66) 70 13-49
Scala MM 400, Preis ca. 500 Mark
Videocomp, In der Au 25, 61440 Oberursel, Tel. (0 61 71) 59 07-0, Fax (0 61 71) 59 07-44
X-DVE 2.0, Preis ca. 200 Mark
VideoStage, Preis ca. 300 Mark
Casablanca. Multimedia GmbH, Wiemelhauser Str. 247 a, 44799 Bochum, Tel. (02 34) 7 20 35, Fax (02 34) 7 20 60
32-Bit Sequencer 2.0, Preis ca. 675 Mark
Oberland Computer GmbH, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85

AMIGA Spiele

	Standard	AGA	
4D Sports driving	X		49,-
50 Hot Games (Abenteuer, Action, Knobel, Spaß)	X		49,-
A - Train Classics	X		49,-
Alien Breed 3 D		X	49,-
Alien Breed 3 D II		X	69,-
Ambermoon (limitiert)	X		69,-
Approach Trainer	X		69,-
ATR	X		69,-
Award Winners 2 (Sens. Soccer, Snooker, Zool, Elite+)	X		69,-
Banshee		X	59,-
Behind the Iron Gate		X	39,-
Bling	X	X	79,-
Black Wiper Neu!	X		79,-
Bloodnet		X	39,-
Body Blows		X	39,-
Breathless Neu !		X	69,-
Budokan Angebot !	X		19,-
Bundesliga Manager 3 Hätrick	X	X	79,-
Caribbean Disaster Neu !	X	X	69,-
Cedric	X	X	69,-
Christoph Columbus	X		79,-
Citadel		X	69,-
Civilization	X		49,-
Coala		X	69,-
Colonization	X		79,-
Crystal Dragon	X		39,-
Deluxe Poker Angebot!	X		29,-
Der Clou	X		69,-
Der Clou Profidisk	X		49,-
Der Meister	X	X	69,-
Der Reeder	X	X	79,-
Der Seelenturm		X	79,-
Die Siedler	X	X	59,-
Dragonstone		X	69,-
Dungeon Master II		X	89,-
Elfmania	X		69,-
Erben der Erde	X	X	69,-
Evolution (Humans III)		X	59,-
Exile	X	X	59,-
F 117 Nighthawk	X		49,-
F1 World Championship	X		59,-
Fears		X	69,-
Fields of Glory Angebot!	X	X	49,-
Flight of Amazone Queen	X		69,-
Formula one Grand Prix	X		49,-
Fußball Total	X	X	59,-
Future Space Angebot!	X		29,-
Hanse die Expedition	X	X	59,-
Hattrick von Ikarion Neu !	X		79,-
Heimdall 2 Angebot!	X		29,-
Help (Des.Strike, Humans, u. 4 andere Knüller)	X		59,-
Hollywood Pictures	X		69,-
Hugo Neu !	X		69,-
Indiana Jones III	X		49,-
Kickoff 3		X	39,-
Lollypop	X		69,-
Lothar Matthäus Soccer Angebot!	X		19,-
Mad News	X		79,-
Mag!! Neu !		X	89,-
Monkey Island I	X		49,-
NBA Jam Tournament Neu !		X	79,-
Nemac IV Neu !		X	69,-
Pinball Dreams	X		59,-
Pinball Fantasies	X		69,-
Pinball Illusions		X	69,-
Pinball Mania		X	69,-
Pizza Connection	X		79,-
Pole Position Neu !	X	X	79,-
Rally Championships	X		49,-
Ran Trainer	X		79,-
Rise of the Robots Angebot!	X		49,-
Sensible Golf	X		65,-
Sensible World of Soccer	X		65,-
Sim City 2000		X	75,-
Sim City Classic	X		49,-
Skidmarks	X		49,-
Slam Tilt Neu!		X	69,-
Soccer Super Stars (Anstoß, FIFA Soccer, Kick off 3, PM 3)	X		69,-
Speris Legacy		X	59,-
Star Crusader		X	69,-
Street figther 2	X		39,-
Super Skidmarks	X		59,-
Super Street fighter II Turbo		X	69,-
The Box Vol 1	X		59,-
Theme Park	X	X	59,-
Top Gear 2 Angebot!		X	39,-
Triple Fun (Die Siedler, Chaos Engine, T2)	X		69,-
Turbo Trax	X	X	59,-
Ufo	X		69,-
Virtual Karting	X		49,-
Watchtower Neu !	X		59,-
Waterloo Angebot!	X		19,-
Whales Voyage 2	X		79,-
Wheelspin	X		69,-
Willi Lemkes Fußballmanager		X	69,-
Wing Commander Angebot!	X		39,-
Worms		X	69,-
Zeewolf	X		79,-
Zeewolf II Neu !		X	79,-
Zeppelin Gold Angebot!	X		39,-

SX 32

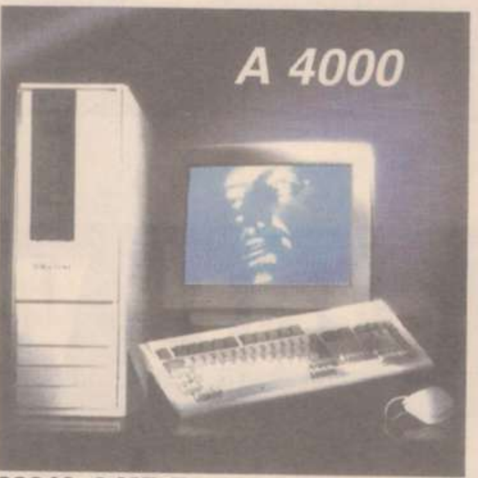
macht aus dem CD 32 einen vollwertigen A1200 incl. CD-Rom und aller Schnittstellen 359,-

CD´s

Amiga Animation	49,-
Amiga Desktop Video CD	49,-
Aminet 9	25,-
Aminet 10	25,-
Aminet 11	25,-
Aminet CD Set	59,-
Amiset CD Set 2	59,-
Animania Vol. 1	29,-
Animatik	29,-
Assassins CD	59,-
AGA Eseperience	59,-
CD Network	49,-
Cinema Studio	9,-
Color Library	39,-
Compugraphic Phase 1	59,-
Compugraphic Phase 2	49,-
Da Capo	39,-
Eric Schwarz CD	39,-
Fanta Seas	59,-
Fish Market	69,-
Fractal Universe	49,-
Fresh Fish 10	29,-
Fresh Fonts 2	49,-
Frozen Fish	39,-
Gateway	19,-
Giga Graphic CD 1-4	69,-
Gigantic Games 2	19,-
Goldfish 2 / 3 je	59,-
Horror Sensation	49,-
Imagine CD	79,-
LSD	49,-
Makin Music	49,-
Maxon Cinema	69,-
Maxon Raytrace	69,-
Meeting Pearls III	19,-
Megahits VI	59,-
Megahits VII	49,-
Nordpol CD	49,-
Personal Suite (das beste v. Cloanto)	79,-
Photolite	49,-
Professional IFF	59,-
Raytracing II	69,-
SCI Fi Sensation	49,-
Sound + Vision	39,-
Spectrum Emulator II	49,-
Steuerprofi 95	69,-
Terra Sound Library	49,-
The Best of Amiga	29,-
The Color Library	39,-
The Global Amiga Exper.	49,-
The Sound Library	69,-
Tools 2 (2 CD´s)	49,-
Tools 3	39,-
Turbo Calc 2.1	25,-
Weird Science Gold	55,-
Weird Science Cliparts	39,-
World Info 95	69,-
World of Amiga	49,-
World of Games	49,-
WS Fonts CD	39,-
Xi Paint 3.2	69,-
Zoom CD Vol1	45,-

CD-32-Spiele

Alfred Chicken	39,-
Alien Breed 3D	69,-
Assassins II (100Spiele)	49,-
Battle Chess	39,-
Castle II	39,-
Erben der Erde	69,-
Fields of Glory	49,-
Fears	69,-
Fire and Ice	59,-
Guardian	69,-
Games and Goodies (100 Games)	49,-
Heimdall II	49,-
Impossible Mission 2025	29,-
Kingpin	39,-
Now that´s what I call (100 Spiele)	49,-
Power Drive	69,-
Prey Alien Encounter	69,-
Roadkill	59,-
Soccer Super Stars	49,-
Super Skimarks	59,-
Super Street Fighter II Turbo	59,-
Star Crusader	69,-
The lost Vikings	69,-
Thomas the Tank Engine	49,-
Worms	69,-



68040, 6 MB Ram, 1 GB SCSI Festplatte, OS 3.1 incl. Scala 3999,--

Videobearbeitung mit dem AMIGA

Macro System

VLAB Motion	1859,--
VLAB par.	499,--
Toccata	599,--
Retina Z3 4 MB	859,--
Retina Z2 2 MB	399,--

Speichererweiterungen

512 kB für A500 incl. Uhr	55,--
1MB für A500+ incl. Uhr	79,--
2 MB Chip-Ram für A500/A2000	259,--
1.8 MB für A500 incl. Uhr	179,--
1MB für A600 incl. Uhr	119,--

Alles aus einer Hand!

Rechner, Monitore, Turboboards, Speichererweiterungen, Festplatten, Controller, CD-Roms, Reparaturen, Spiele ohne Ende! Und das alles nur für AMIGA!

Und was man sonst noch so braucht

Zubehör

OS 3.1 Kit f. alle Amiga	189,--
ROM 1.3/2.0	je 59,--
Kickstartumschaltung	29,--
Trackball mit Kristalleuchtkugel	77,--

CD-ROM Toshiba 6,7-fach Speed SCSI nur 459,--

Alfa Data Maus 400 Dpi	39,--
Zip Stick Super Joystick	39,--
Canon BJC 210	499,--
Canon BJC 610	899,--
Canon BJC 4100	649,--
Epson Stylus Color II 720 Dpi	799,--
HP Deskjet 600 Color nur	499,--
HP Deskjet 850C	899,--
Multiface Card III	149,--
Parnet Kabel+Software	35,--
240 W Aktivboxen	89,--
Fax Modem 28800 Baud	359,--
Midi Interface	59,--
Neptun Genlock	1048,--

CD´s für A500 mit dem Alfa Power CD Upgrade Kit
incl. Gehäuse, Kabel, Treiber 189,--

Laufwerke

3.5" extern absch./durchgef. Bus	99,--
3.5" intern für A500/2000	99,--
3.5" intern für A600/1200	99,--

Controller

Tandem CD & IDE Controller für A2000-A4000 incl. vierfach-Speed CD-Rom **für 287,--**

Der Neue Alfa Power AT-Bus ist da !
Controller f. A500 / A500+ 199,--
(jetzt mit PS2 Simmodul Bestückung)

Oktagon 2008 SCSI-II
Controller f. A2000 - A4000
nur 279,--

CD´s für A 1200 mit dem **CD 1200 Controller**
incl. Gehäuse und 4-fach CD ROM
nur 388,--

Artec Flachbettscanner
300*600 DPI incl. Amiga Sotware
nur 599,--

Wenn man zwei sehr gute Produkte miteinander kombiniert, erhält man manchmal mehr als nur die Summe der Fähigkeiten. Die außergewöhnlichen Funktionen des Monument Designers wie Halbtransparenzen und Lichteffekte zusammen mit dem laufenden Video von der VLab-Motion sind der Traum aller Videofilmer.

■ Titler: Monument Designer 2.0 für MovieShop

Ein tolles Paar

■ *von René Beaupoil*

Spezialeffekte mit der Motion-JPEG-Karte »VLab-Motion« waren schon ein Kinderspiel. Mit der speziellen »Monument Designer«-Version sind jetzt absolut professionelle Titel in 24 Bit mit Transparenz ein Klacks.

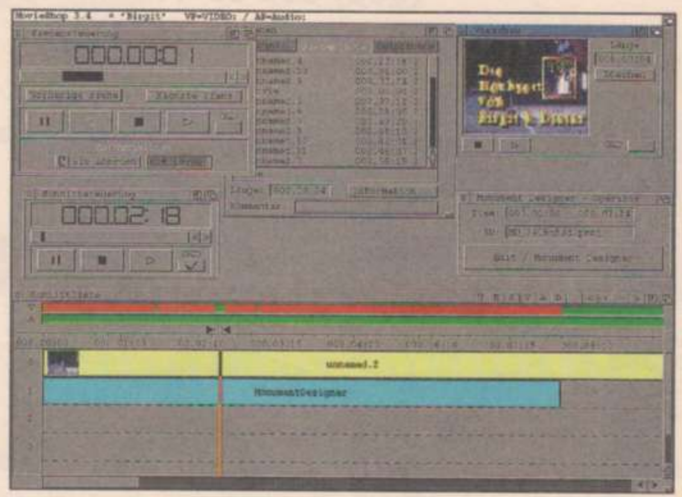
Das Zusammenspiel der beiden Produkte funktioniert reibungslos. In der VLab-Motion-Software »MovieShop« steht Monument als Effektoperator zur Verfügung. In der Timeline (Zeitschiene für Video- und Audiospuren) wird der Effekt an die gewünschte Stelle gelegt. Die Länge des Effekts wird leider nicht an Monument übergeben, sondern muß dort extra eingestellt werden. Durch Anwahl eines Schalters aktiviert man den Monument Designer. Hier wird ganz normal der Titel aufgebaut. Ist das erledigt, kehrt man mit einem speziellen Schalter zu MovieShop zurück. Hier erfolgt dann, wie gewohnt, die Berechnung der Videosequenz.

Im Monument Designer kann der Titel schon kontrolliert werden. Die Vorschau arbeitet in vier Größen (25, 50, 75 und 100%) sowie vier Bildraten (2, 4, 6 und 8 Bilder/s). Angenehm ist dabei, daß man sukzessive die Bildrate erhöhen kann. Der Clou ist aber, daß sich das laufende Video als Hintergrund einblenden läßt.

Auch im MovieShop ist eine Vorschau möglich. Die Vorschaufunktionen sind in beiden Fällen (auf einem DraCo bzw. Amiga 4000 mit 68060) schnell genug. Ein 15-Sekunden-Abspann mit Effekten und Bildern ist in knapp einer Minute als Vorschau verfügbar.

Fazit: Wer eine VLab-Motion besitzt, sollte sich den passenden Monument Designer auf keinen Fall entgehen lassen. Allerdings sollten mindestens 16 MByte Speicher zur Verfügung stehen, wobei dies für die VLab-Motion sowieso empfehlenswert ist. Fernsehreife Betitelung von Videos ist mit dieser Kombination keine Hexerei, sondern Spaß beim Experimentieren. ■

Literatur:
[1] AMIGA-Magazin, Da steckt mehr drin, Ausgabe 10/95, Seite 106



VLab-Seite: Der »Monument Designer« wird ganz normal, wie jeder andere Effekt, in der Zeitschiene eingebaut

Monument-Seite: Die Vorschau wird sogar mit laufendem Video im Hintergrund berechnet und angezeigt

Traumpaar: Titel mit gerahmten Bildern, Halbtransparenzen und Lichteffekten in 16,8 Millionen Farben

AMIGA TEST 6/96

Monument Designer 2.0

94% sehr gut

Kriterium	Punkte	Maximum
PREIS/LEISTUNG	27	30
DOKUMENTATION	9	10
BEDIENUNG	19	20
ERLERNBARKEIT	10	10
LEISTUNG	29	30

\+ Einfache Bedienung; reibungslose Zusammenarbeit der Programme; Vorschau des Titels in beiden Programmen

\- Keine Übergabe der Effektlängen

Preis: ca. 400 Mark
Anbieter: MacroSystem, Friedrich-Ebert-Str. 85, 58454 Witten, Tel. (0 23 02) 8 03 91, Fax (0 23 02) 8 08 84

proDad, Feldelestr. 24, 78194 Immendingen, Tel. (0 74 62) 9 11 34, Fax (0 74 62) 74 35

Update aus bella Italia. ClassX Development hat X-DVE weiterentwickelt und die Version 2.0 herausgebracht. Was sich da Neues getan hat, haben wir für Sie getestet.

■ Video-Effekte: X-DVE 2.0

Andiamo ragazzi!

■ *von Johann Schirren*

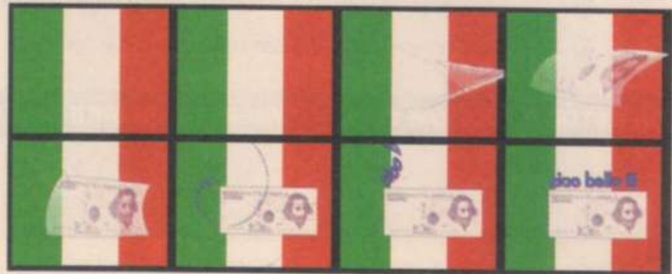
Schon die erste Version von X-DVE hat durch schöne Wind-Effekte und das Handling von bis zu 100 Objekten (Text, Bild, Brush und Anim-Brush) Aufsehen erregt. Einige kleine Mankos gab es noch.

Bei der Bearbeitung von Texten hat sich einiges getan. So sind jetzt Schatten, 3-D-Effekte und Bevel-Kanten in verschiedener Stärke editierbar, die – jeder Effekt für sich – in acht verschiedene Richtungen ausgerichtet sein können. Eine abschaltbare Antialiasing-Funktion ist implementiert, die bei der Anwendung aber dünne Outlines und Bevels (Abschrägungen) teilweise »frißt«. Die Outline-Funktion hat eine kleine »Ungenauigkeit«: Bei der 3-D-Funktion oder dem Schatten umreißt sie die Zeichen, bei der Bevel-Funktion alles samt Bevel-Kante.

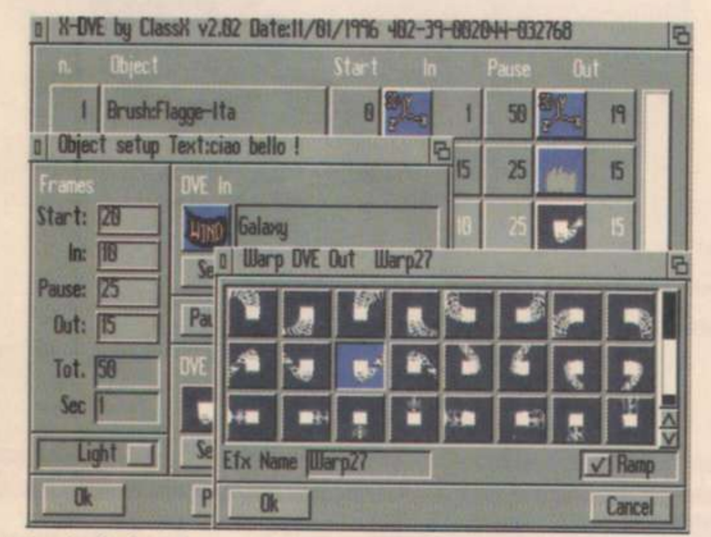
Sämtliche Fähigkeiten lassen sich auch auf Bilder, Pinsel und sogar animierte Pinsel anwenden. Sie können – wie die Texte – in jeder Bearbeitungsstufe als Vorschau in den Originalfarben betrachtet werden.

X-DVE arbeitet nun in beliebigen Auflösungen von 320 x 200 bis zu 1472 x 592 Bildpunkten. Die einmal eingestellten Parameter lassen sich speichern und laden. Von der Farbpalette her ist zwischen 2 und 256 Farben alles möglich, der automatische Palettenabgleich funktioniert aber noch nicht optimal.

Zu den ohnehin schon zahlreichen Effekten haben sich noch etliche schöne Vertreter der fliegenden und wehenden Zunft gesellt. Die dreidimensionale Abteilung läßt jetzt die Definition der Bewegungen auf den Schirm und wieder herunter für jede Achse auf das Pixel genau zu, die Drehung wird ebenso exakt für jede Achse definiert.



Zerbröselt: »X-DVE 2.0« bietet interessante Quasi-3-D-Effekte zum Einblenden von Grafiken, Texten und (animierten) Pinseln



Symbolisch: Die Icons des Programms zeigen bereits, was man später von dem Effekt in groß zu erwarten hat

Die »Schieber«-Abteilung (Slides) umfaßt nun 34 Effekte. Die Wind- und Wellen-Effekte, 64 an der Zahl, sind jeweils in Ausrichtung und Stärke genauer zu definieren. Wer hier nichts passendes findet, hat nicht richtig gesucht.

Neu hinzugekommen sind, im wesentlichen als Vereinfachung gedacht, 40 »Warp«-Effekte. Es handelt sich dabei um vordefinierte und zum Teil ausgefallene dreidimensionale Effekte, die sich mit Mühe und Erfahrung auch in der 3-D-Sektion erzeugen ließen.

Bei allen Effekten läßt sich eine frei im dreidimensionalen Raum bewegliche und in der Farbe freie Lichtquelle zuschalten, die dann das jeweilige Objekt beleuchtet. Bei der Verwendung von Lichtern ist extrem auf eine Palette mit helleren und dunkleren Varianten der verwendeten Objektfarben zu achten, da der Palettenabgleich, wie schon erwähnt, zu wünschen übrig läßt.

Die Berechnung der Effekte in bis zu 32 Farben hält sich von der Zeit her in akzeptablen Grenzen. Werden mehr Farben verwendet, kommt trotz auf verschiedene Prozessor- und Koprozessortypen optimierter Bibliotheken, leicht Ungeduld auf. Komplexe Szenarien, gerade mit Licht und in 256 Farben, lassen auch schnellste Amigas manchmal stundenweise »grübeln«.

Die Resultate jedoch sind in bis zu 32 Farben absolut spitzenmäßig, u. a. wegen der Verwendung eines Halbbildformats beim Abspielen der Animation. Im Extremfall (große Bilder, viele Farben) versagt der spezielle XFA-Modus von X-DVE wie jedes andere Amiga-Animationsformat: Die Animationen werden zu langsam bzw. ruckelig wiedergegeben.

Fazit: Die positiven Ansätze des Programms wurden ausgebaut, die Pluspunkte ähneln denen der Vorgängerversion: bis zu 100 Objekte und wunderschöne Effekte. *rb*



■ Videografiken und -animationen

Pro Video Club Vol. 1

Beim Schneiden von Videos benötigt man immer wieder neue Grafiken und Animationen. Selbstmachen bedeutet viel Aufwand. Die Alternative ist die CD »Pro Video Club«, auf der man viele vorgefertigte Teile findet. Die CD ist die erste einer Reihe, die auch im Abonnement (49 Mark plus 5 Mark Versand) vierteljährlich erscheinen soll.

Inhalt: Die CD teilt sich in ein Bilder- (180 MByte) und ein Grafikverzeichnis (489 MByte). Die Bilder liegen als JPEG und IFF (256 Farben) vor. Neben vorgefertigten Texttafeln findet man auch außergewöhnliche Hintergründe, die sich gut für eigene Videos eignen. Auch unter den Animationen ist geeignetes Material, etwa für Hochzeiten, Urlaub oder ähnliches. Bilder und Animationen sind von hoher Qualität.

Oberfläche: Die CD besitzt keine eigene Bedienoberfläche und läßt sich auch nicht über die Workbench bedienen. Das ist jedoch auch nicht unbedingt nötig, da man die Grafiken und Animationen ja für Video verwenden will, also mit einem Programm lädt oder abspielt. Übersichtsbilder für die Grafiken wären aber zum schnellen Finden ein großer Vorteil.

Fazit: Auf Pro Video Club findet man einiges, was das eigene Video verschönern kann. *rb*

Außergewöhnlich: Hintergrundbilder, wie man sie nicht jeden Tag sieht

Preis: 69 Mark
Datenmenge: ca. 660 MByte
bootfähig: nein
Anbieter: Pro Video Electronic, Gabelsbergerstr. 6, 63739 Aschaffenburg, Tel. + Fax (0 60 21) 1 57 13

■ Audio-CDs

Das Highland Musikarchiv

Sie suchen Musik, um Ihre Filme oder Multimedia-Anwendungen zu vertonen? Dann können Sie jetzt mit dem Suchen aufhören!

Ein breites Spektrum der verschiedenen Musikrichtungen wird durch das aufwendig produzierte »Highland Musikarchiv« abgedeckt. Das seit drei Jahren bestehende und mittlerweile auf zehn Musik-CDs für Film- und Videonachvertonung angewachsene Musikarchiv wird jährlich um drei neue CDs erweitert. Wenn man GEMA-frei hört, denkt man irgendwie sofort an Kaufhausgedudel, doch das ist auf das anscheinend unverzichtbare Minimum beschränkt. Dafür reicht die Auswahl von volkstümlichen bis zu Blues- und Jazz-Titeln, von Trauermusik über Urlaubsstimmungen bis zur Gute-Laune-Musik. Modernere härtere Titel sowie Kirchenmusik sind genauso vertreten wie Soloinstrumente oder atmosphärische Titel.

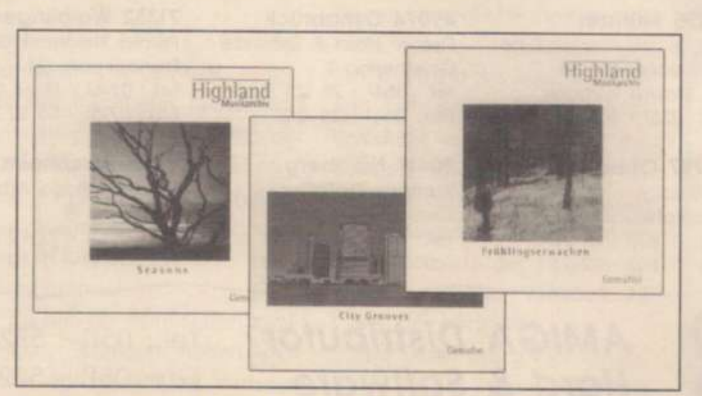
Mit zum Lieferumfang des Highland Musikarchivs gehört eine Übersicht über die einzelnen Musiktitel, die immer nach Instrumentierung, Musikcharakter und Einsatzempfehlung sowie der Spieldauer beschrieben werden.

Die einzelnen Titellängen liegen bei kurzen Jingels mit vier Sekunden bis hin zu knappen 13 Minuten bei sehr langen Stücken. Die Spieldauer der meisten Titel liegt allerdings zwischen vier und sieben Minuten. Die CDs sind fast vollständig bespielt.

Beim Kauf der CDs muß man auf die unterschiedlichen Freigabeformen achten. Da gibt es zum einen eine Freigabe für den Amateurbereich und zum anderen den gewerblichen Einsatz. Unter Amateurbereich versteht man eine Auflage von maximal 30 Videos oder CD-ROMs. Der Kostenpunkt liegt dann pro CD bei 59,90 Mark, ab der vierten CD ist jede weitere um 10 Mark billiger.

Bei gewerblicher Nutzung, d.h. bei Nutzung der Musik für TV- oder Radiospots, zur kommerziellen Vervielfältigung von mehr als 30 Stück, erhöht sich der Preis für die erste CD auf 450 Mark. Jede weitere CD kostet 300 Mark zuzüglich Mehrwertsteuer.

Mit dem Freigabedokument kann man die erworbene CD beliebig oft und ohne Zeitbegrenzung zur Vertonung von Filmen, Videos, Dias oder Hörspielen verwenden oder aufführen.



Rundum-Sorglos-Paket: Das »Highland Musikarchiv« bietet alles an Musik fürs eigene Video, was man sich wünscht

Fazit: Das Highland Musikarchiv ist ein »Rundum-Sorglos-Paket«: Man kauft eine CD und muß sich um nichts mehr kümmern, d.h. statt mit der Schallplattenfirma, dem Musikverlag und der GEMA hat man nur einen einzigen Ansprechpartner. Es spielt auch keine Rolle, wie lang die einzelnen Musikstücke sind, die man in seiner Produktion verwendet, denn es wird nicht nach Sekunden abgerechnet, wie das sonst bei nicht GEMA-freier Musik üblich ist.

Besonders hervorzuheben ist noch, daß es den Machern des Highland Musikarchivs wirklich gelungen ist, die große Bandbreite der Musik in ihr Archiv aufzunehmen. Sollten noch mehr CDs hinzukommen, was sehr wünschenswert ist, sollte der Hersteller eine Datenbank aufbauen. Damit könnte der Benutzer Titel einfacher und schneller finden. Auch das kurze Anspielen der einzelnen Stücke in der Datenbank wäre vorteilhaft. *Jürgen Firsching/rb*

Preis: Private Anwendung: 59,50 Mark, ab der vierten CD 49,90 Mark
Kommerzielle Anwendung: 450 Mark, jede weitere 300 Mark (zzgl. MwSt)
Anbieter: Highland Musikarchiv, Wolfhager Str. 300, 34128 Kassel, Tel. (05 61)9 88 25 91, Fax (05 61) 88 42 07

■ Walker

Das Ding

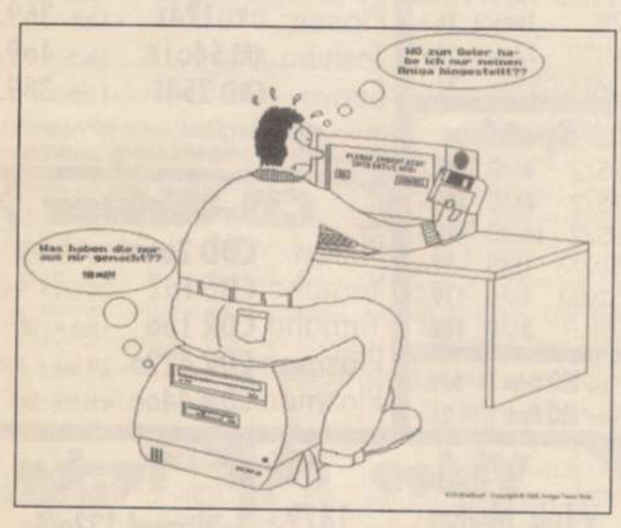
Wir akzeptieren, daß AMIGA Technologies krampfhaft versucht, die Zeit bis zum Erscheinen des PowerPC-Amiga mit einem Zwischenmodell zu überbrücken. Dieses wild zusammengeschaufelte ETWAS jedoch läßt uns absolut unberührt.

Keiner wünscht sich Commodore zurück, aber die hatten wenigstens von Zeit zu Zeit einen neuen Amiga parat, der auf Anhieb begeisterte. Wenn schon ein neues modernes Design, dann nicht diese Kiste. Schaut man sich als Beispiel den »Siemens-Nixdorf SCENIC« an, erkennt man sofort, daß es auch besser geht.

Mit diesem Klotz wird der Amiga lediglich zu einem belächelten Objekt gemacht. Als Namen für den Walker schlagen wir »DING«, »UNDEFINIERBAR« oder »ETWAS« vor.

AMIGA-TEAM RAIN, 86641 Rain/Lech

Zwar soll man auch im Design mit der Zeit gehen, aber übertreiben muß man dabei trotzdem nicht. Ein Computergehäuse sollte funktionell und praktisch zugleich sein und evtl. auch zum Ablegen von Manuskripten dienen. Ein Blick in die Runde sollte genügen, um den Trend im Design von Gehäusen darzulegen. Ein Tower nach dem Design der Infinitiv-Tower wäre viel sinnvoller und ohne riesige Entwicklungskosten verfügbar. Welcher Amiga-Anwender will sich ein Osterei auf den Tisch stellen, um sich dann von seinen Mac- oder PC-Genossen bloßstellen zu lassen? Außerdem ist anzunehmen, daß diese ausgefallene Form eines Gehäuses kostspielig zu fertigen ist. AMIGA Technologies hat zum Glück bereits darauf hingewiesen, daß diese Gehäuseform lediglich eine Design-Studie darstellen soll. Hoffentlich glauben die Marketingexperten nicht aufgrund irgendeiner Marktanalyse, daß dieses Gehäuse die Zukunft sei – für uns stellt sich so eher das Ende dar.



■ Walker

BobbyCar für Kinder

Als Mitglieder des KAN – Kreative Amiga Nutzer – Nürnberger Land, möchten wir zum Thema Walker folgendes anmerken: Rundum ist es zu begrüßen, daß sich endlich mal wieder etwas auf dem Amiga-Markt bewegt. Doch einige Punkte geben auch Anlaß für Kritik. Bei der ersten Begegnung mit dem Walker war für uns das äußere Erscheinungsbild schockierend. Das Gehäuse erinnert doch eher an ein BobbyCar für kleine Kinder und einige erkennen in ihm gar Mamas Staubsauger wieder.

Die »Innereien« veranlaßten uns eher zu zwiespältigen Gefühlen: Ein großer Pluspunkt ist die komplett überarbeitete Centronic-Schnittstelle, die nun endlich den Anschluß zeitgemäßer ZIP-Laufwerke, Scanner u.m. ermöglicht. Auch das modulare Design der Hardware ist ein richtungsweisender Schritt in die Zukunft. Dazu zählt auch der »universelle« Bus-Steckplatz, der laut AMIGA Technologies die synchrone Verwendung preiswerter und leistungsfähiger PCI- und Zorro-XX-Karten ermöglichen soll. Hier ist jedoch seitens der Software-Häuser dringend die Entwicklung entsprechender Treibersoftware angezeigt.

Positiv sind die an der Frontplatte leicht zugänglich positionierten »Pointing-Device-Anschlüsse«. Doch auch Netzschalter an der Vorderseite gehören mittlerweile zum Guten Ton.

Wie kann man heutzutage in einem neuentwickelten Rechner noch einen 68030-Prozessor einbauen? Sogar Waschmaschinen sind heute mit einem 68332-Micro-Controller ausgestattet. Und warum muß es dann ausgerechnet noch ein EC-Modell sein? Kein ernstzunehmendes Betriebssystem, so auch AmigaOS, kann heute auf eine MMU verzichten! Es besteht kaum noch ein Preisunterschied zwischen einem 68030/40 MHz- und 68040/25 MHz-Prozessor, wohl aber in der Performance zugunsten des niedriger getakteten 68040er. Soll damit der Raytrace- und Grafiksektor vollständig an den PC-Markt abgegeben werden?

Als weiteren Minuspunkt werten wir den RAM-Steckplatz. Warum gibt es in der Standardaustattung nur einen Steckplatz? Dem Anwender sollte es möglich sein, kostengünstig den Rechner zu erweitern, ohne gleich ein Expander-Board einbauen zu müssen.

Einen weiteren Anlaß für Kritik gibt die Verwendung des IDE-Interfaces. Alle Rechner, die etwas auf sich halten – von PC-Billigprodukten einmal abgesehen – werden mit SCSI-II-Schnittstellen ausgeliefert. Warum also dann nicht auch der Walker?

Alles in allem ist das Projekt Walker ein guter Anfang. Allerdings muß noch viel getan werden. Besonders der Preis ist für die Rechenleistung eines 68EC030 viel zu hoch. Da hilft auch nicht das Argument »...mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk«.

D. Weihrauch, T. Neidhardt, G. Lucas, KAN Nürnberger Land

Möchten Sie sich ebenfalls zum Thema Walker äußern? Teilen Sie uns Ihre Meinung schriftlich mit. Damit viele Leser zu Wort kommen, sollten Ihre Briefe prägnant sein.

Die Redaktion

■ Walker

Für und wider

Zum »AMIGA Walker« möchte ich folgendes bemerken: Vor einigen Wochen habe ich bereits Herrn Dr. P. Kittel in einer E-Mail mitgeteilt, den Walker besser mit einem vollwertigen 030er Prozessor auszustatten und damit gerade Studenten anzusprechen. Der Grund: Als Student ist man häufig auf UNIX angewiesen und hier bietet ein 030er mit MMU doch ideale Voraussetzungen. Völlig unbegreiflich die Antwort, daß »andere das eben anders sehen«.

Das Fehlen des zweiten MByte Chip-RAM würde ich noch akzeptieren, wenn man für weniger als 100 Mark ein weiteres MByte bekommen würde. Nicht jeder, der ein wenig mehr Chip-RAM braucht,

möchte sich gleich für teures Geld eine Daughterplatine mit entsprechender Karte kaufen. Hier sollte man also aufpassen, daß der Anwender nicht zu stark eingeschränkt wird.

Falls man sich entschließt, vielleicht doch ein Diskettenlaufwerk einzubauen, dann unbedingt ein HD-Laufwerk. Hat man sich überhaupt Gedanken über den künftigen Datenaustausch gemacht? Soll sich jeder Kunde zuerst ein Diskettenlaufwerk anschaffen? Wie kann ich sonst meine Anwendungen kaufen? Etwa via Modem? Zwar soll ein CD-ROM-Laufwerk integriert sein, aber nicht jeder Hersteller liefert seine Produkte auf CD!

Das Design gefällt mir, es ist mit Sicherheit sehr auffällig. In Zukunft sollte man zumindest über ein alternatives Design auch für den Amiga 4000 nachdenken.

Für mich stellt sich die Frage, ob es demnächst überhaupt noch einen Amiga in seiner derzeitigen Form geben oder dieser sogar weiterentwickelt wird. Falls »VISCorp« AMIGA Technologies kauft und der Amiga zu einem »TV-Settopbox-Knecht« für Wohnzimmersurfer degradiert wird, war meiner Meinung nach alle Mühe umsonst. Wenn ich mir anschaue, was für ein Defizit ESCOM im letzten Jahr mit dem PC-Geschäft eingefahren hat, halte ich es eher für einen falschen Schritt, ein weiteres Standbein für 40 Millionen Dollar abzustoßen. Waren alle Mühen umsonst, oder hat VISCorp etwa noch größere Dinge vor?

Raymund Achner, 80637 München

■ Software

Das Lager gewechselt

Mit großem Interesse verfolge ich Ihren Scala-Workshop. Vieles kenne ich bereits. Doch rechne ich damit, einiges zu erfahren, das im Handbuch nicht beschrieben oder nicht klar genug formuliert wurde.

Zur CeBIT'96 besuchte ich den Stand von Scala. Mit großem Erstaunen sah ich hier eine Version für den PC, die dazu noch wesentlich mehr und interessantere Effekte hatte, als die Amiga-Version. Auf meine Frage zur Amiga-Version wurde nur zögerlich geantwortet.

Wird nun ScalaMM für den Amiga nicht mehr weiter entwickelt?

Hans Schmidt, Velbert

Doch, Scala wird auch für den Amiga weiter entwickelt. Auch wir nutzten die Gelegenheit und besuchten zur CeBIT den Stand von Scala. Dort versicherte man uns, daß Scala die vielen Amiga-Anwender nicht vergißt. Es sind sehr viele Anwender für diese Software registriert und allein schon der »InfoChannel« (Software-Lösung für Netzwerk-Multimedia) hat einen großen Anwenderkreis.

Die Oberfläche und Bedienung der PC-Version ist mit der des Amiga nahezu identisch und es stimmt, daß die Vielzahl an Funktionen und Effekten gegenüber der Amiga-Version größer ist. Grund ist hier sicherlich die stärkere Konkurrenz einer riesigen Schar Hersteller solcher Software. Somit wird Erfolg oder Mißerfolg bei der Einführung der Software im PC-Markt bestimmen, wann der Amiga-Anwender ebenfalls mit diesen Effekten beglückt wird. Die Umsetzung von einem System aufs andere scheint hierbei nicht problematisch.

Die Redaktion

■ Video-Nachbearbeitung

Interessenten gesucht

Der »Karlsruher Video-Amateure e.V.« im Landesverband des BDFA in Baden Württemberg arbeitet hauptsächlich mit der »Video-Machine« von Fast. Da mehrere Mitglieder einen Amiga 4000 besitzen und diesen gern zur Video-Nachbearbeitung nutzen möchten, werden Gleichgesinnte gesucht. Bei genügend Interesse ist die Gründung eines speziellen Clubs möglich. Wer mitmachen möchte, meldet sich bei folgender Adresse:

Johann Seibert
Gürrichstr. 37
76149 Karlsruhe

Die Redaktion

Amiga-Clubs

Anschrift: Amiga-Future-Club, Patrik Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg,
Computertypen: Amiga
Beiträge: 6 Mark im Monat zzgl. drei Leerdisketten (DD) oder 10 Mark,
Leistungen: monatlich zwei PD-Disketten und ein Club-Magazin auf Diskette mit Soft- und Hardware-Tests sowie Kleinanzeigen, Helpline, Mailbox, Preisausschreiben, Sonderangebote, Tips & Tricks, Service,
Mitglieder: keine Angaben

Anschrift: AMI-PI-Club, Heiderstr. 2, 41844 Wegberg,
Computertypen: Amiga
Beiträge: keine Angaben
Leistungen: Kauf- und Installationsberatung für Hard- und Software, Reparatur und Verleih von Hardware (auch komplette Rechner), Verleih von CDs, Club-Diskette, eine Clubzeitung erscheint in unregelmäßigen Abständen,
Schwerpunkte: Hilfe bei allen Problemen rund um den Amiga,
Mitglieder: keine Angaben,
Bemerkungen: In diesem Jahr führt unser Club einen Programmier-Kurs durch. Interessenten melden sich schriftlich bei oben angegebener Adresse (frankierten Rückumschlag nicht vergessen).

Anschrift: Bert Computerclub, Gladenbucher Weg 67, 35037 Marburg,
Computertypen: Amiga und andere
Beiträge: keine
Leistungen: Gebrauchtteile, Spielebörse, Sammelbestellungen,
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfe bei Problemen, Programmieren, Videonachbearbeitung,
Mitglieder: sind immer willkommen,
Bemerkungen: Der Club wurde im April 95 neu gegründet.

Anschrift: Amiga Freunde Pfalz, c/o Mario Schröder, Mozartstr. 2c, 67112 Mutterstadt, Tel./Fax (0 62 34) 41 51
Computertypen: Amiga
Beiträge: keine
Leistungen: Treffen finden alle drei Wochen in 67098 Bad Dürkheim statt. Es werden Sammelbestellungen für Händler angenommen und es erscheint in unregelmäßigen Abständen eine Diskette zu aktuellen Themen.
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfe für Anfänger, Kontaktstelle zum Kennenlernen anderer Amiga-Freunde, Diskussionen sowie Vorführungen von Software,
Mitglieder: z.Z. ca. 15 im Alter zwischen 17 und 62 Jahren
Bemerkungen: Unsere Treffen finden regelmäßig statt und jeder Amiga-Freund ist bei uns willkommen. Damit genug Platz für alle vorhanden ist, wird allerdings um Voranmeldung gebeten. Interessenten melden sich bitte telefonisch oder per Fax. Raubkopierer und Hacker werden in unserer Runde keinesfalls geduldet oder akzeptiert.

Änderungen

Anschrift: AmigaClub Schleswig Holstein, Sascha Ulbrand, Rendsburger Landstraße 296b, 24111 Kiel
WWW-Adresse:
http://kiel.netsurf.de/users/c/christian/AMIGA-CLUB .HTML

Als Programmierer hat man mit wechselnden Bildschirmausmaßen sowie verschiedenen Größen von Schaltern und Bildelementen zu kämpfen. Für ein perfektes Layout muß man Bilder auf die richtige Größe bringen können: »Skalieren« heißt das Zauberwort. Dieser Artikel entzaubert die Theorie.

■ Know-How: Wie man Pixelgrafik skaliert

Ab auf die Streckbank!

■ *von Clemens Marschner und David Göhler*

Pixelbilder in der Größe zu verändern und eventuell noch im Raum zu drehen, ist eine anspruchsvolle mathematische Anwendung. Manche Spiele wie *Wing Commander* oder 3-D-Höhlenspiele demonstrieren das in Vollendung.

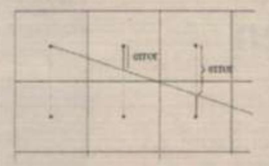
Wenn die Grafik nur skaliert, aber nicht gedreht werden soll, ist die Aufgabe nicht so schwierig. Dieser Artikel zeigt Ihnen, wie es theoretisch funktioniert und stellt ein Programm in C vor, das beweist, daß Skalieren auch in der Praxis machbar ist und dabei schnell funktionieren kann.

Möchte man Bilder nur verdoppeln oder auf ein ganzes Vielfaches der Originalgröße bringen, ist die Aufgabe einfach: Man nimmt ein Pixel aus dem Ursprungsbild und kopiert es mehrfach ins vergrößerte Bild. Dies macht man zuerst für alle Punkte in Richtung der X-Achse und anschließend für die Y-Achse. Beim Vergrößern in Richtung der Y-Achse kopiert man dann selbstverständlich ganze Zeilen und nicht mehr einzelne Pixel.

Dieser Fall ist aber eher selten. Meist muß man Bilder nicht um ganze Vielfache vergrößern (und verkleinern, dazu kommen wir noch). Um die Theorie nicht unnötig zu komplizieren, betrachten wir zuerst nur die Größenänderung auf der X-Achse, da das Verfahren für die Y-Achse exakt das gleiche ist (nur eben in einer anderen Richtung).

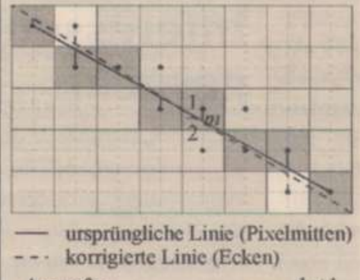
Als Beispiel soll ein Bild mit einer Breite von 27 Pixel auf 45 Pixel gebracht werden. Letztendlich sind dabei viele, aber nicht alle Punkte zu verdoppeln. Wie bestimmt man die, die verdoppelt werden sollen, und die, die nicht verdoppelt werden? Für die Lösung bemüht man ein Verfahren, das normalerweise nur für das Ziehen von Linien eingesetzt wird: den Bresenham-Algorithmus. Beim Ziehen einer schrägen Linie von einem Punkt zu einem anderen, hat man ein zum Skalieren ähnliches Problem.

1.Einführung von error



Für diese Linie werden die Punkte (x,y), (x+1,y) und (x+2,y+1) gesetzt. error nimmt im letzten Fall einen Wert >0.5 an. Zur Korrektur wird 1 subtrahiert und y erhöht.

2. Die korrigierte Linie



— ursprüngliche Linie (Pixelmitten)
- - - korrigierte Linie (Ecken)

Ausmaße: dx+1 und dy+1 $m = \frac{dy+1}{dx+1}$

Angenähert: Um Linien am Bildschirm zu zeichnen, muß man sie ins grobgemusterte Pixelkorsett zwängen

■ Gruß von Bresenham

Die ideale Linie besteht aus unendlich vielen, unendlich kleinen Punkten. Die tatsächliche Linie enthält wenige Pixel einer bestimmten Größe, die der idealen möglichst nahe sein sollen. Nehmen wir als Beispiel eine Linie, die von links oben nach rechts unten verlaufen soll. Der linke obere Punkt habe die Koordinate (0,0), der rechte untere (45,27) (die beiden letzten Werte sind absichtlich die gleichen wie bei dem oben genannten Bild).

Um von (0,0) zum Punkt (45,27) zu gelangen, muß man 45 Mal um einen Punkt nach rechts gehen und 27 Mal nach unten. Also kann man jedesmal einen Punkt nach rechts gehen und muß sich dann nur noch fragen, ob es Zeit ist, einen Punkt nach unten zu gehen, bevor man einen Punkt der Linie setzt.

Für diese Entscheidung führt man eine Variable »Akku« ein, die anfangs den Wert Null enthält. Immer wenn man einen Punkt nach rechts geht, addiert man 27 zum Akku hinzu. Ist der Akku anschließend größer als Null, geht man einen Punkt nach unten und zieht 45 ab. Dann setzt man den Punkt. Anschließend geht man wieder einen Punkt nach rechts, addiert 27, prüft, ob größer Null, zieht evtl. 45 ab, setzt den Punkt, usw.

Dabei passiert es, daß oft zweimal nacheinander 27 addiert werden muß, bis der Akku wieder einen Wert größer als Null enthält und dann 45 abgezogen werden. Der Punkt, der die Linie zieht, wandert also öfter zwei Punkte nach rechts, bevor er einen nach unten geht.

Bis zum Zielpunkt addiert man 45 Mal den Wert 27 und zieht 27 Mal den Wert 45 ab. Für das Linienziehen geht man also 45 Mal nach rechts und 27 Mal nach unten – genau wie gewünscht. Dabei entsteht eine der idealen Linie perfekt angenäherte Linie (s. »Angenähert«). Zu aller Perfektion hat der Akku zum Schluß den Wert 0.

Für einen echten Linienalgorithmus muß man zwar acht verschiedene Fälle unterscheiden (für jeden Oktanten vom Ursprungspunkt aus), aber das ist fürs Skalieren nicht so wichtig. Wichtig ist dagegen, daß dabei das gleiche Problem auftritt: Manchmal muß man einen Punkt verdoppeln, manchmal nicht.

■ Groß und klein

Noch einmal zurück zum besagten Vergrößerungsproblem: Das Bild ist 27 Punkte breit und soll 45 Punkte breit werden. Führt man wie bei der Linie einen Akku ein, muß man einen Punkt immer dann verdoppeln, wenn man 27 addiert und der Wert anschließend nicht größer als Null ist. Ist er größer, muß man 45 abziehen und den Punkt nicht verdoppeln.

Beim Verkleinern ist es fast das gleiche. Hierbei muß man nicht verdoppeln, sondern gezielt weglassen. Um wieder die gewohnten Werte zu nehmen: Das Bild sei 45 Punkte breit und soll auf 27 Punkte gebracht werden. Sie ahnen es wahrscheinlich schon: Nur wenn der Akku positiv ist und man 45 abziehen muß, setzt man einen Punkt ins Zielbild, die anderen Punkte werden einfach unterschlagen (was bei Fotos kaum auffällt). Da man die 45 genau 27 mal abzieht, hat das Zielbild eine Breite von 27 Punkten – wie gewünscht.



Um beim Vergrößern (Verkleinern) nicht für jede Zeile die gleiche Verdoppeln-Nicht-verdoppeln-Reihenfolge zu berechnen, macht man dies nur einmal, merkt sich die Werte in einem Feld (Array) und benutzt nur noch die Feldelemente zum Vergrößern (Verkleinern) der Bildzeilen in X-Richtung. Anschließend benutzt man das Verfahren für die Y-Richtung.

Diese Reihenfolge – erst X, dann Y – ist aber nur beim Vergrößern sinnvoll, da beim Verkleinern ja Zeilen rausfallen. Warum sollte man in einer Zeile, die beim Verkleinern in Y-Richtung letztendlich wegfällt, vorher noch in X-Richtung verkleinern? Das ist unnötiger Aufwand. Es macht dann also Sinn, erst in Y-Richtung zu verkleinern und dann in X-Richtung anzupassen.

■ In die Praxis

Nach diesen Überlegungen ist eine Umwandlung des Bresenham-Algorithmus kein Problem mehr. Statt eine Linie zu zeichnen, legen wir die Breite der Pixel der skalierten Zeile in einem Feld ab. Der Index eines Feldelements ist die Nummer des Ursprungspixels in X-Richtung. In der Hauptschleife wird untersucht, ob ein Pixel vervielfacht werden muß. In dem Fall wird der Inhalt des aktuellen Feldelements um eins erhöht. Sonst verzweigt das Programm zum nächsten Pixel.

Bei einer Verkleinerung müssen die Variablen getauscht werden: Ein Schritt nach rechts bedeutet Inkrement des Index-Zählers, ein Schritt nach unten inkrementiert den Inhalt des aktuellen Feldelements.

Nach dem Durchlaufen der Funktion erhält man ein Array, in dem die Breiten der Pixel im Zielbild enthalten sind. Die Summe dieser Breiten ergibt die Breite der Zielbitmap, wie sie im Parameter angegeben

```
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <graphics/rastport.h>
/* CalcProps berechnet die Pixelweiten und legt
   sie im Array "ziel" ab. Vorsicht: C++-Code */

void CalcProps(UBYTE *ziel, int qubreite, int zlbreite)
{
  int x = 0, y = 0, error, dx=zlbreite, dy=qubreite;
  if(zlbreite > (qubreite<<8))    {
      PutStr("Zu groß. Höchstens 25500% möglich\n");
      return;
  }

  Clear(ziel, qubreite); /* alles auf Null setzen */

  if(qubreite<=zlbreite) {        // Vergrößern
    error= dy-2*dx-1;            // (dy-dx - (dx+1))
    int sub=2*(dx+1), add=2*(dy+1), i = zlbreite;
    //              ^ m*s         ^ 1*s
    for(i=zlbreite; i; i--) {   // (i) prüfen ist
      ziel[x]++;          // schneller als (i<zlbreite)
      if(error>0) {
        x++;
        error-=sub;
      }
      error+=add;
    }
    return;
  } else {    // verkleinern: dx und dy vertauscht
    error= dx-2*dy-1;
    int sub=2*(dy+1), add=2*(dx+1);
    for (int i = 0; i< qubreite; i++) {
      x++;
      if(error>0) {
        ziel[x]++;
        error-=sub;
      }
      error+=add;
    }
    return;
  }
}

UBYTE breiteanz[2000];
UBYTE hoeheanz[2000];
struct RastPort trp;          // für WritePixelLine8
struct BitMap tbm;            //          ""

// Skaliert Bild bild[][] mit Breite b und Hoehe h
void Scale(struct RastPort *rp, int dx, int dy, int x1,
                             int y1)
{   // dx/dy: Zielbreite/Höhe.
    // x1/y1: Linke obere Ecke der Ausgabe
    // WritePixelLine8 verkraftet nur 16-Schritte
    UBYTE *zbrpuffer = malloc(((dx+1 + 15)>>4)<<4);
    UBYTE *zhopuffer = malloc(((dy+1 + 15)>>4)<<4);
    int    quelly = 0;
    struct BitMap *bm;

    if(!(dx||dy))   return; // Ohne Fläche keine Arbeit

    // RastPort fertigmachen...
    trp = *rp;   trp.Layer = NULL;  tbm.Rows = 1;
    tbm.Depth = rp->BitMap->Depth;  trp.BitMap = &tbm;
    // Empfehlung des RKM
    tbm.BytesPerRow = ((dx + 1 + 15) >> 4) << 1;

    bm = trp.BitMap;
    // Eine Bitmap mit vier Zeilen, die danach als vier
    // Bitmaps mit einer Zeile aufgefaßt wird
    if(!(tbm.Planes[0] = AllocRaster(dx,
                         rp->BitMap->Depth))) {
        PutStr("AllocRaster returnierte 0\n");
        exit(1);
    }

    for(int m = 1; m < rp->BitMap->Depth; m++) {
        tbm.Planes[m] = tbm.Planes[0] +
                        tbm.BytesPerRow * m * tbm.Rows;
    }

    // Hier werden die Pixelbreiten berechnet:
    CalcProps(breiteanz, b, dx);
    // und hier die Höhen:
    CalcProps(hoeheanz, h, dy);
    // -> breiteanz[i]: die Breiten der Pixel mit x=i
    // -> hoeheanz[j]: die Höhen der Pixel mit y=j

    int dyc = dy+y1;
    while(y1 < dyc) {
      if(hoeheanz[quelly] > 0) // Falls die Zeile
      {                        // dazugehört
        WriteLine(bild[quelly],zbrpuffer,breiteanz,b);

        UBYTE anz = hoeheanz[quelly];
        // Erste Zeile mit WritePixelLine8() ausgeben
        if(anz) {
          WritePixelLine8(rp,x1,y1++,dx,zbrpuffer,&trp);
          anz--;
        }
        // Ohne Grafikkarte löscht WritePixelLine8()
        // den Quellbereich zbrpuffer. Dafür steht eine
        // Kopie der Zeile in bm, d.h.: jede weitere
        // Zeile einfach nur kopieren
        while (anz--) {
          BltBitMapRastPort(bm,0,0,rp,
                x1,y1++,dx,1,ABC|ABNC);
        }
      }
      quelly++;
    }

    FreeRaster(tbm.Planes[0],dx, rp->BitMap->Depth);
    free(zbrpuffer); free(zhopuffer);
}
```

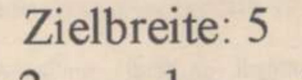
C flottgemacht: Diese beiden Funktionen skalieren ein Bild. Das vollständige Programm finden Sie auf PD-Disk Nr. 2.

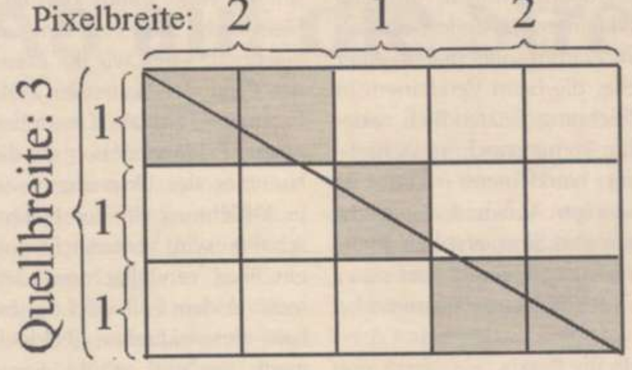
Listings auf Diskette

wurde. Die Übergabe der Breite fünf im Originalbild und der Zielbreite acht ergibt also das Feld (2,1,2,1,2).

Ein Problem existiert noch bei dieser Funktion: Die erste und letzte Pixelzeile wird oft zu schmal berechnet, während in der Mitte zu breite Werte entstehen. Das hat seine Ursache in den leicht unterschiedlichen Anforderungen im Vergleich zum Linienalgorithmus: Der Startpunkt der Linie liegt hier in der Mitte des ersten Pixels, das Ende im Mittelpunkt des letzten. Wir benötigen aber Werte, die eine Linie vom linken oberen Eck des ersten Pixels zum rechten unteren des letzten Pixels zum Ursprung haben.

Die Linie, die dazu nötig ist, ist an jeder Seite um ein halbes Pixel, also insgesamt ein Pixel höher und breiter als die ursprüngliche. Statt vom Eckpunkt muß aber von der Mitte des ersten Pixels an gezählt werden. Dazu muß man nur für »error« (oben Akku genannt) die Differenz zwischen dem Y-Wert der Linie und dem Mittelpunkt dieses ersten Pixels berechnen (s. Bild).





Ausgerechnet: Um von Linien zur Skalierung zu kommen, bedarf es nur weniger, aber wichtiger Zwischenschritte

■ In C

Der Ausgabe einer komplett skalierten Grafik geht ein zweifacher Aufruf von »Calc()« voraus: Einmal muß das Array für die Breite, einmal für die Höhe berechnet werden. Die Funktion ist extrem einfach und schnell. Die Rechenzeit ist gegenüber dem Aufwand der endgültigen Bildschirmausgabe unwesentlich, so daß auch eine Sammlung von Arrays für bestimmte, oft verwendete Skalierungen kaum etwas bringt.

Die Grafikausgabe ist dagegen weit komplizierter: Die Pixel der Ursprungsbildes müssen gelesen und in entsprechender Zahl in das skalierte Bild geschrieben werden. Anschließend wird eine komplette Zeile so oft kopiert, wie im zweiten Array für die Y-Skalierung angegeben. Annehmbare Geschwindigkeiten erreicht man dabei erst, wenn man Assembler benutzt.

Der Einfachheit halber wurde die Quellgrafik im Chunky-Format abgelegt. Das heißt, jedes Byte entspricht der Farbregisternummer eines Pixels. Das Format hat den Vorteil, daß es von den meisten Grafikkarten bereits verwendet wird – statt zu konvertieren, muß man dann nur noch kopieren.

Man könnte also jedes Pixel mit »SetAPen()« und »WritePixel()« ausgeben. Doch dieser Ansatz ist viel zu langsam, schließlich sind dafür Breite mal Höhe Funktionsaufrufe nötig. Das Ziel ist also, die Anzahl der Systemaufrufe zu minimieren und Routinen zu verwenden, die größere Datenmengen auf einmal kopieren. Im optimalen Fall kann dann der Blitter parallel zur Berechnung arbeiten.

Die beste Funktion für diesen Zweck heißt »WritePixelLine8()«. Sie schreibt eine Zeile mit Pixeln auf einmal in eine Bitmap. Die Ausgangszeile, die ins Zielbild zu schreiben ist, konvertiert WritePixelLine8() zuerst in eine temporäre Bitmap, die anschließend kopiert wird.

Natürlich bietet die Routine viel Raum für Erweiterungen. Besitzer von 24-Bit-Grafikkarten könnten recht einfach eine Kantenglättung einbauen. Anstatt ein Pixel in der Breite mehrfach darzustellen, lassen sich Zwischentöne berechnen. So verfährt man mit zwei Zeilen und berechnet anschließend die Zwischenzeile.

Bei Verkleinerungen ist anders zu verfahren. Während beim vorgestellten Programm dünne Linien bei Verkleinerung evtl. einfach verschluckt werden, wäre es besser, wenn man für die nicht dargestellten Pixel einen Mittelwert nimmt und diesen einsetzt.

Die Programme zu diesem Artikel können wir leider aus Platzgründen nicht komplett abdrucken. Sie finden die vollständigen Programme auf unserer AMIGA-Magazin-PD-Diskette Nr. 2 zu dieser Ausgabe. *dg*

Literatur

[1] Thomas Rauber: Algorithmen in der Computergrafik; B.G. Teubner-Verlag, Stuttgart, 1993, ISBN 3-519-02127-7

[2] R.Schulz / A.Lechner: Algorithmen für Spieleprogrammierung; tewi-Verlag, München, 1995; ISBN 3-89362-402-3

[3] 64'er Sonderheft 20: Grafik; Markt&Technik Verlag AG, 1987

HERMANN DER USER ©Karl Bihlmeier









■ CD-ROM & Wechselplatte: Mitsumi, Optics Storage, SyQuest

Der Wettlauf

Auf der CeBIT hat sich deutlich der Trend hin zu den 8fach-CD-ROM-Laufwerken gezeigt. Kein Anbieter konnte sich dieser Entwicklung entziehen. Doch damit ist noch nicht das Ende der Fahnenstange erreicht. Ein weiterer Vorstoß kommt von Optics Storage, die bereits ein 10fach-Laufwerk mit einer Übertragungsrate von 1,5 MByte/s vorstellen.

■ *von Achim Berndt Christian Karpf*

Das Interesse an den schnellen Drives war groß, doch die meisten 8-fach-Laufwerke waren nur Prototypen bzw. sind noch nicht lieferbar. So sind die schnellsten Laufwerke, die die Hersteller anbieten meist »nur« 6fach. So auch Mitsumi mit ihrem »FX600« im Test.

■ CD-ROM: Mitsumi, FX600

Mit dem FX600 schließt Mitsumi nach einiger Wartezeit an den Erfolg des FX400 an. Dabei hat sich auch das Design etwas geändert, so daß man den Unterschied zum Vorgänger leicht erkennt.

■ CD-ROM: Optics Storage, Stingray 8522

Der absolute Hammer ist wieder einmal Optics Storage gelungen. Das erste 10fach-Laufwerk, nachdem der einhellige Tenor aller Hersteller war, daß 8fach das Limit sei. Und die Tests ergaben, daß die 1,5 MByte Datentransfer zwar nicht ganz erreicht wurden, doch 1,47 MByte sind auch alles andere als langsam.

■ Wechselplatte: SyQuest EZ 135

Ein weiteres interessantes Produkt von VOB dringt in den Wechselplattenmarkt vor. Das »EZ 135« (sprich easy 135) von SyQuest konnte bereits in der externen SCSI-Version voll überzeugen (s. AMIGA-Magazin 11/95, Seite 60). Doch nun bietet VOB die interne AT/IDE-Version für den internen AT/IDE-Controller. Die SpeedUP-Software stellt die Anpassung an den Amiga her. ■

Adressen:
VOB Computersysteme, Postfach 100607, 44006 Dortmund, Tel. (02 31) 96 10 28 - 0, Fax (02 31) 96 10 28 - 88

■ CD-ROM: Mitsumi FX600, 6fach

Mittlerweile hat jeder Hersteller seine Laufwerksflotte um ein 6fach-Drive erweitert. So auch Mitsumi, die mit ihrem FX600 diesen Bereich erobern will. Dabei hat sich das Äußere etwas geändert. Die markanten Rundungen des Laufwerkschachtes wichen einem etwas kantigeren Äußeren.


Ein Schritt weiter: Mit dem FX600 reiht sich Mitsumi in die Riege der 6fach-CD-ROM-Laufwerke ein

Leistung: Auch bei den hohen Übertragungsraten von 900 KByte/s benötigt man bei Mitsumi keinen Caddy und die CD wird direkt auf die Schublade gelegt. Kleine Haken erlauben dennoch den vertikalen Einbau. Das Gehäuse ist nicht gegen Eindringen von Staub geschützt. Die Abtasteinheit ist etwas besser gesichert und die Schublade schließt durch eine Schaumgummidichtung recht gut.

Bei den Übertragungswerten liegt das Mitsumi genau bei den angegebenen Daten: »Diskspeed 4.2« bescheinigte dem CD-ROM-Laufwerk Übertragungsraten von über 900 KByte/s und auch CheckCD lieferte Werte in diesem Bereich.

Die genauen Werte sind in der Tabelle »Diskspeed« zusammengestellt. Sie wurden auf einem Amiga 4000 Tower mit original Turbokarte und dem internen IDE-Controller ermittelt.

Installation: Da der Original-Treiber des Amiga-Betriebssystems nicht ATAPI-kompatibel ist, kann das Laufwerk nur in Verbindung mit dem Software-Paket »SpeedUP« von VOB oder »IDEfix« von Oliver Kastl am Amiga betrieben werden. Die Treiber ersetzen während des Bootens den Original-Treiber und binden sich resetfest in das System ein. Mit dem Multi-Adapter von VOB lassen sich zusammen mit der SpeedUP-Software auch noch weitere ATAPI-Laufwerke wie Streamer und Wechselplattenlaufwerke am internen AT/IDE-Controller des Amiga betreiben.

Fazit: Preiswert und schnell, so läßt sich das Ergebnis unseres Test zusammenfassen. Ein weiteres CD-ROM-Laufwerk, das problemlos mit dem Amiga zusammenarbeitet.

Anbieter: Fachhandel, VOB
Preis: einzeln: 249 Mark
inkl. SpeedUP bei VOB: 339 Mark

CheckCD, Leistung

	Mitsumi FX600	Optical Storage Stingray 8522
mittl. Zugriffszeit (ms)		
große Seeks:	155	154
kleine Seeks:	55	29
Transferrate (KByte/s)		
große Reads innen:	893	1447
große Reads mitte:	900	1445
große Reads außen:	901	1447
kleine Reads innen:	597	737
kleine Reads mitte:	729	585
kleine Reads außen:	687	752

Diskspeed, Mitsumi FX600

Blockgröße	Übertragungsrate	freie Prozessorzeit
2 KByte	355 KByte/s	55 %
4 KByte	919 KByte/s	57 %
32 KByte	917 KByte/s	61 %
256 KByte	920 KByte/s	62 %



■ **CD-ROM: Optics Storage, Stingray 8522, 10fach**

Für Aufruhr in der CD-ROM-Branche sorgte wieder einmal Optics Storage mit ihrem neuen 10fach-Laufwerk, nachdem sie bereits mit dem ersten 8fach-Drive in die Schlagzeilen kamen. Es ist ihnen jedoch gelungen, das Laufwerk im Vergleich zum Vorgänger stabiler und schneller zu machen, so daß die Schwankungen bei der Übertragung nicht mehr so stark ausfallen.

Leistung: Mit maximal 1,47 MByte/s liegen die Werte bei »Diskspeed« und »CheckCD« in der gleichen Region. Bei kleineren Datenblöcken geht das Laufwerk erwartungsgemäß etwas in die Knie (tritt bei fast allen Laufwerken auf). Mit 752 KByte/s bei kleinen Datenblöcken liegen die Resultate jedoch immer noch im annehmbaren Rahmen.



Der Renner: Mit 10facher Geschwindigkeit schickt das Stingray 8522 die Daten zum Amiga

Die CD liegt in einer Schublade, die vollautomatisch ein- und ausfährt. Das Gehäuse unterscheidet sich nicht vom Üblichen, so daß Staub durch die Montagelöcher leicht ins Innere dringen kann.

An der Front findet sich die Anzeige-LED für Aktivität. Kopfhörerbuchse, Lautstärkeregler und Auswurf fehlen nicht. Zusätzlich und zur Freude vieler Anwender, die Audio-CDs mit ihrem CD-ROM-Laufwerk hören, gibt's eine Play-Taste.

Installation: Als ATAPI-Laufwerk kann das »Stingray 8522« mit den entsprechenden Treibern direkt am Amiga-IDE-Controller angeschlossen werden. Die üblichen Vorkehrungen wie Jumpern von Master und Slave sowie die Wahl des Anschlusses sind zu treffen.

Der obligatorische Audio-Ausgang und eine digitale Schnittstelle sind ebenso vorhanden. Ein Kabel hierfür liegt bei, wobei etwas Handarbeit nötig ist, um die Stecker für den Amiga zu nutzen (das Kabel ist für PC-Soundkarten konzipiert).

Fazit: Deutlich gereift präsentiert sich das Stingray 8522 als stabiles 10fach-Laufwerk, das für 499 Mark über den Ladentisch wandert. Die Investition lohnt sich in Anbetracht des Preises hauptsächlich für Anwender, die mit großen Datenmengen von der CD hantieren.

Anbieter: VOB
Preis: einzeln: 499 Mark
inkl. SpeedUP bei VOB: 599 Mark

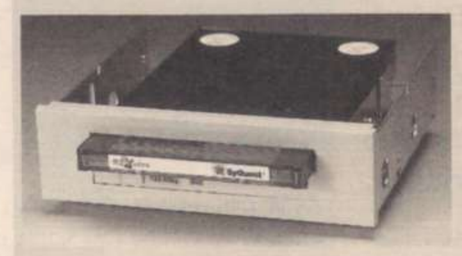
SCSI-Speed, Stingray 8522

Blockgröße	Übertragungsrate	freie Prozessorzeit
2 KByte	495 KByte/s	53 %
4 KByte	903 KByte/s	19 %
32 KByte	1447 KByte/s	5 %
256 KByte	1474 KByte/s	5 %

AT/IDE

■ **Wechselplatte: SyQuest EZ 135**

Dem Konkurrenzdruck nachgebend, hat SyQuest ein preiswertes und leistungsfähiges Wechselplattenlaufwerk auf den Markt gebracht. In der internen AT/IDE-Version ist es auch für den Amiga-Anwender interessant, der nur über den internen Controller verfügt.



Der kleine Speicherriese: Volle 135 MByte passen auf die kleine Cartridge des EZ 135

Leistung: Da das Laufwerk auf dem bekannten und lang erprobten SQ 3270 basiert, sind die Leistungswerte erwartungsgemäß hoch. Mit Übertragungsraten von über 1,5 MByte/s kann es die Konkurrenz auf die Plätze verweisen. Einen genauen Vergleich können Sie in der Tabelle »Leistungsvergleich« ablesen.

Installation: Beim EZ 135 wurde der AT/IDE-Standard konsequent eingehalten, so daß mit den entsprechenden Treibern ein Betrieb am internen IDE-Controller des Amiga problemlos möglich ist. Dabei ist nur zu beachten, daß die Jumper richtig gesetzt sind.

Ausgeliefert wird das EZ 135 mit einem 5,25-Zoll-Rahmen. Im Amiga 4000 Desktop läßt sich das Laufwerk jedoch problemlos in den zweiten Floppy-Schacht einbauen. Einmal mit Strom versorgt, wird er schnell zum unverzichtbaren Partner bei der Datensicherung und der täglichen Arbeit.

Fazit: Das EZ 135 schließt nahtlos an den Erfolg der leistungsfähigen SyQuest-Wechselplattenlaufwerke an. Dazu paßt auch noch das Preis/Leistungsverhältnis. Somit ist das EZ 135 »das« Wechselmedium für den schmalen Geldbeutel.

Preis: 399 Mark
Hersteller: SyQuest
Anbieter: VOB

Leistungsvergleich

	EZ 135, AT/IDE		EZ 135, SCSI		ZIP, SCSI	
File Create (files/s)	37	80%	50	73%	39	81%
File Open (files/s)	81	61%	73	69%	41	80%
Directory Scan (files/s)	401	18%	226	70%	46	88%
File Delete (files/s)	286	19%	197	55%	85	80%
Seek/Read (seeks/s)	79	89%	74	89%	199	24%
Puffer: 1024 KByte						
Create file (MByte/s)	0,88	54%	1,67	90%	0,27	91%
Write to file (MByte/s)	1,27	43%	2,08	94%	0,80	91%
Read from file (MByte/s)	1,50	66%	2,05	94%	0,81	91%

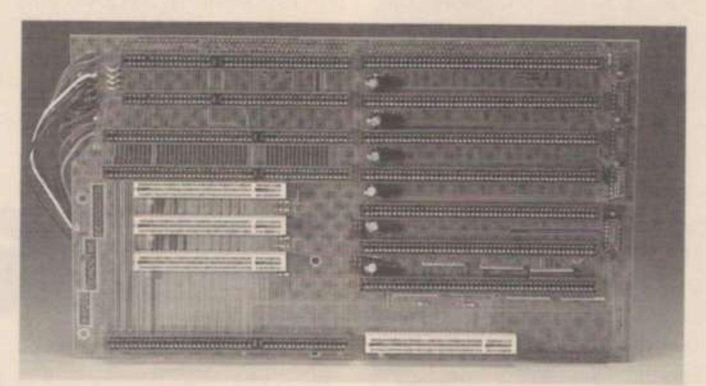
Die Leistungsdaten wurden mit DiskSpeed 4.2 auf einem Amiga 4000 mit der Cyberstorm 040 mit 8 MByte Fast-RAM ermittelt. Die Prozentzahlen hinter den Übertragungsraten geben die freie Prozessorleistung während des Datentransfers an. Die Platten wurden unter folgenden Einstellungen formatiert: 100 MByte große Testpartition am äußeren Rand, FFS, Filesystem-Blockgröße 512 Bytes, 30 Puffer.

Die schon mehrfach vorgestellten »All-in-One«-PC-Karten haben bereits ihren Weg in viele Amigas gefunden. Doch um die Leistung noch weiter zu steigern, hat Eagle nun seine Shuttleboards für den Amiga 4000 mit drei PCI-Steckplätzen versehen, die dann den vielen, leistungsfähigen PCI-Karten zur Verfügung stehen. Wir wollen Ihnen diese interessante Idee näherbringen.

■ *von Achim Berndt Christian Karpf*

■ **Vorstellung: Amiga-4000-PCI-Shuttleboard**

Flexibler geht's nicht



Das PCI-Shuttleboard: Die drei PCI-Slots auf dem Board eröffnen dem Anwender eine völlig neue PC-Welt

Eagle ist bekannt für seine Towerumbausätze und eine Reihe interessanter Erweiterungen für diese Produkte. Deshalb waren sie auch schnell dabei, als es darum ging, den »All-in-One«-PC-Karten zu einer leistungsbezogenen Umgebung zu verhelfen. Auf der Basis ihres Standard-Shuttleboards sollten nun neben den üblichen 16-Bit-Steckplätzen auch PCI-Slots auf der PC-Seite zur Verfügung stehen. Dadurch kann der Anwender eine Reihe von leistungsfähigen und interessanten PCI-Karten in sein System integrieren.

Leistung: Daß dies nicht ganz einfach ist, erkennt man bereits daran, daß neben den 100 Leitungen für den 16-Bit-Bus weitere 120 für den PCI-Bus auf der Platine verlegt werden müssen. Daneben sind natürlich auch noch die Amiga-Slots zu berücksichtigen. Die einzige Möglichkeit, dies zu erreichen, führt über eine Sechs-Lagen-Platine.

Das Ergebnis läßt sich auch sehen. Sieben Amiga-Slots befinden sich weiterhin auf dem Shuttleboard. Von diesen sind wahlweise jeweils vier DMA-fähig. Dadurch kann man je nach Einsatzgebiet über Jumper bestimmen, welcher Amiga-Slot DMA-fähig sein soll. In Reihe mit den obersten zwei Amiga-Steckplätzen gibt's zwei Video-Slots. Daneben sind zwei 16-Bit-Slots angeordnet. In Reihe mit den letzten drei Amiga-Slots sind dann die PCI-Steckerleisten positioniert. Etwas abseits, um keine Probleme mit dem Lüfter und sonstigen Erweiterungen der »All-in-One«-Karten zu haben, liegt der Prozessorslot für die PC-Karten. Dieser besteht aus einem PCI-Steckplatz in Reihe mit einem 16-Bit-Bus.

Auf der Amiga-Seite verhält sich das PCI-Shuttle wie sein Standard-Bruder. Auf der PC-Seite bieten jedoch die PCI-Slots eine enorme Leistungssteigerung.

Der PCI-Slot ist vergleichbar mit dem Amiga Zorro-III-Slot. Dabei werden die Karten teilweise automatisch erkannt (»Plug & Play«) und die lästige Einstellung von Interrupts und Adressen fällt weg. Daß der Amiga-Anwender mit diesen Problemen nie konfrontiert war und er Plug & Play bereits sein zehn Jahren als selbstverständlich nimmt, zeigt, wie weit der Amiga seiner Zeit voraus war.

Die drei PCI-Slots können neben SCSI-Host-Adaptern und Grafikkarten auch Ethernet-Karten und eine Reihe von Video-Karten aufnehmen. Weiterhin stehen auch zwei 16-Bit-Slots zur Verfügung. Ein ausführlicher Test des Boards und die Vorstellung einiger wichtigen PCI-Karten folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Installation: Der Einbau des PCI-Boards in den Eagle-Tower unterscheidet sich kaum von dem des Standard-Shuttles. Einzig der PC-Prozessor-Slot ist leicht versetzt und verlangt einen speziellen Kartenhalter. Dieser liegt bei.

Da die Tower sehr groß sind, gibt's auch keine Schwierigkeit, entsprechende Laufwerke auf der Amiga- und PC-Seite einzubauen.

Fazit: Das PCI-Shuttle ist sauber aufgebaut und erweitert die Funktionalität der »All-in-One«-PC-Karten erheblich. Sein Preis ist kein Pappenstiel, doch entspricht er der Leistung des Boards. ■

Preis: 398 Mark
Anbieter: Eagle Computersysteme, Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald, Tel. (0 71 91) 30 09 93, Fax (0 71 91) 5 90 57

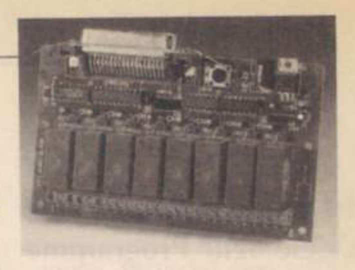
Kompatibilität

»All in One«-PC-Karten	
386-Karten:	Advantech, PCA-6143P (386sx)
486-Karten:	Advantech, PCA-6149 (486DX4/100)
	Spectra, SCA-4530/BA (486DX4/100)
Pentium-Karten:	Spectra, SCA-5510/BA (P90)
	Advantech, PCA-6157 (P75)
	nbn, PSC 586 (P133)
PC-Karten (auf der PC-Seite)	
Grafikkarten:	ET4000, Tseng, 16-Bit
	Elsa Winner Trio, PCI
	V7 Mirage P-64, PCI
Controller:	1542 B,C,CF, Adaptec, 16-Bit
	Adaptec AHA 1640, PCI
	Future Domain TMC-3260SVP, PCI
Netzkarten:	NE2000, Compu-Shack, 16-Bit
	NE2000, Compu-Shack, PCI
Multi-I/O:	diverse, NoName, 16-Bit

Technische Daten

Steckplätze
7 Amiga-Slots
 2 in Reihe mit Video-Slots
 5 in Reihe mit PC-Slots
2 Video-Slots in Reihe mit Amiga-Slots

3 PC-Slots (PCI) in Reihe mit Amiga-Slots
2 PC-Slots (16-Bit) in Reihe mit Amiga-Slots
1 PC-Slots (16-Bit) in Reihe mit PCI-Slot



■ Relaiskarte: Centronics Relaisinterface 8-Kanal

Klick mich!

Ein Relais hat seine Vorteile: Wenn es offen ist, ist der Stromkreis unter Garantie unterbrochen. Bei Conrad Elektronik gibt es eine Relais-Erweiterung, die für ca. 100 Mark acht Relais anbietet.

■ *von Ralf Kottcke*

Würden Sie eine 100W-Glühbirne oder die Stereoanlage gerne per Computer an- und ausschalten? Natürlich können Sie das auch mit einer Transistorschaltung tun. Aber die Leistung und Betriebssicherheit von Relais erreicht man durch elektronische Schaltungen nur mit großem Aufwand. Preiswerter und einfacher geht es mit einer Relaiskarte.

■ Die Hardware

Für 100 Mark bekommt man lediglich die Karte selbst. Ein Gehäuse (bei 220 V zu empfehlen), 12V-Netzteil (Gleichspannung) und Centronics-Druckerkabel (36polig) muß man dazukaufen. Die technischen Daten der Karte finden Sie im Info-Kasten »Technische Daten«. Die Karte wird an die parallele Schnittstelle angeschlossen und durch Druckerbefehle gesteuert (später dazu mehr).

Die acht Relais sind Umschalter. Wenn ein Relais anzieht, sind die Kontakte a – b verbunden, wenn es wieder abfällt, sind die Kontakte a – c geschlossen. Ein Reset-Taster setzt alle Relais auf a – c.

ARexx-Skript

Mit dem folgenden ARexx-Programm können Sie die Relaiskarte steuern. Die parallele Schnittstelle, die wir in diesem Fall gewählt haben, ist unter der Bezeichnung »VP0:« gemountet. Natürlich können Sie auch jede andere wählen.

```
/* René Beaupoils Relais-Skript */
options results
dummy=open(fp,'vp0:','w')
xx=writech(fp,'11111111'b)
Close(fp)
EXIT
```

Dieses Beispiel zieht alle acht Relais an. Wenn Sie statt einer »1« eine »0« senden, unterbrechen Sie den entsprechenden Stromkreis.

■ Die Software

Zusätzlich zur Karte gibt es für 20 Mark drei Programme, mit denen man die Relais vom Amiga aus steuern kann.

1. Switch: Das ist ein Shell-Befehl, der die Relais an- oder ausschaltet. Dieser Befehl funktioniert auch unter Amiga-OS 3 einwandfrei.

2. RCP: Das »Relais Control Programm« ist eine Zeitschaltuhr mit gelungener grafischer Oberfläche (s. Bild), mit der man Relais zu definierten Zeitpunkten schaltet.

3. Effektsteuerung: Diese Software ist speziell zum Steuern von Lichtern gedacht. Wenn man mit jedem Relais eine Lampe verbindet, lassen sich nette Leuchteffekte erzielen.

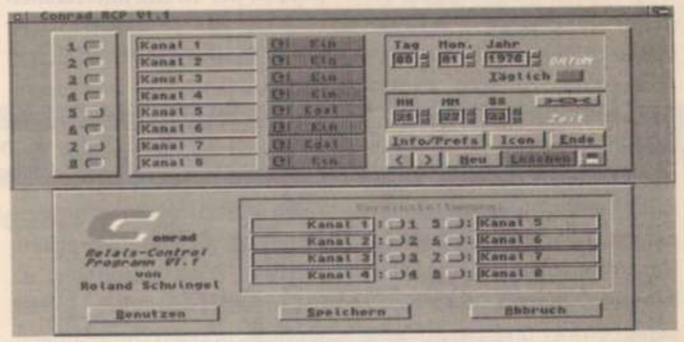
Die Programme funktionieren unter Amiga-OS2 problemlos, lediglich neue Amigas reagieren mit Systemabsturz. Außerdem steuert die Software die Karte ausschließlich über die parallele Schnittstelle des Amiga, wer Schnittstellenerweiterungen verwenden will, muß auf unser ARexx-Skript zurückgreifen.

■ Unser ARexx-Skript

Da die Relaiskarte über Druckerbefehle gesteuert wird, läßt sie sich auch über ARexx steuern. Das Skript finden Sie im Info-Kasten »ARexx-Skript«. Diese Zeilen können Sie nun in andere ARexx-Skripts einbauen – die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt.

Leider bietet die Karte keine Abfrageoption, welche Relais sich gerade in welchem Zustand befinden. Dieses Problem läßt sich jedoch lösen, indem Sie den String, den Sie zuletzt an die Karte geschickt haben, auf der Festplatte oder im RAM speichern und vor dem nächsten Schaltvorgang wieder einlesen.

Fazit: An der Hardware gibt es nichts auszusetzen. Daß die Software nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand ist, kann man verschmerzen, denn mit dem AMIGA-ARexx-Skript lassen sich nahezu alle Ideen in die Tat umsetzen. Auch der Preis von 100 Mark liegt noch im Rahmen – alles in allem: empfehlenswert. ■



Zeitfrage: Mit dieser Zeitschaltuhr kann man die Relais zum gewünschten Zeitpunkt ein- und ausschalten

Preis:
Relaiskarte: 100 Mark, Software: 20 Mark.
Erhältlich in allen Conrad-Elektronik-Filialen oder zu bestellen in der Zentrale: Conrad Elektronik, Klaus-Conrad-Str. 1, 92240 Hirschau, Tel. (01 80) 5 31 21 11, Fax (01 80) 5 31 21 10

Technische Daten

Kontaktbelastbarkeit:		
Nennlast:	Ohmsche Last:	30 V=/10 A
		250 V~/10 A
	Induktive Last:	30 V=/5 A
		250 V~/7,5 A
Max. Dauerstrom:	10 A	
Max. Schaltspannung:	380 V~, 125 V=	
Max. Schaltstrom:	14 A	
Max. Schaltleistung:	Ohmsche Last:	300 W=, 2500 VA~
	Induktive Last:	150 W=, 1875 VA~
Isolationswiderstand:	Min. 1000 MOhm bei 500 V=	
Umschaltzeit: ca. 15 ms		
Abschaltzeit: ca. 5 ms		
Betriebsspannung: 12 V=		

Bei allen Werten handelt es sich um Herstellerangaben. Wem die Zahlen und Einheiten nichts sagen: Sie können mit der Relaiskarte Fernseher, Glühbirnen, Stereoanlage oder auch andere Computer schalten. Wenn Sie Werkzeugmaschinen, Staubsauger oder einen Elektroherd bedienen wollen, sollten Sie stärkere Relais verwenden und diese mit der Karte steuern.

Programme auf Diskette

Es ist schon eindrucksvoll, **wie viele neue Programme jeden Monat im Aminet erscheinen. Die interessantesten Neuerscheinungen stellen wir Ihnen hier regelmäßig vor, inklusive einer Liste aktueller Versionsverbesserungen.**

PD-Software: Neues aus dem Aminet

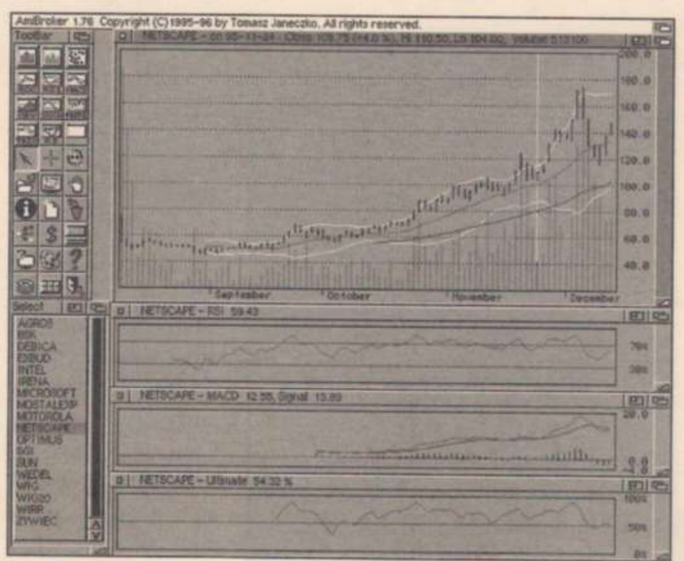
Kunterbunte Mischung

■ *Von Uwe Röhm*

Kreuz und quer durch alle Anwendungsbereiche führt diesmal unser Streifzug. Doch lesen Sie selbst:

Der **AddressMaster 3.0**, kurz »ADM«, ist eine gelungene deutsche Adreßverwaltung. Vor allem gefallen die übersichtliche, komplett per Tastatur bedienbare Oberfläche und die Kompatibilität zu anderen Programmen: »ADM« bietet einen umfangreichen ARexx-Port, zu dem 50 Makros fertig beiliegen als Schnittstellen zu den wichtigsten Amiga Editoren, Fax-, DFÜ- und Textverarbeitungsprogrammen, sowie zu Microsoft »Word« und »Excel«. Die Adressen können nach Gruppen geordnet und verschieden markiert werden. Autor Jan Geißler hat dabei konsequent die deutschen Adressenbesonderheiten eingebaut. Diverse Möglichkeiten zum Drucken von Etiketten, Briefen, Formularen oder Listen runden das Programm ab.

Verzeichnis: biz/dbase; Shareware



AmiBrocker 1.76: Welche Aktie lohnt sich wann? Die Kurse werden per Grafik anschaulich ins Bild gesetzt.

Mit AmiBroker 1.76 lassen sich Aktienkurse verfolgen, grafisch darstellen und diversen Analysen unterziehen. Da der Autor Tomasz Janeczko in Polen lebt, orientiert sich »AmiBroker« an den Warschauer Börsenrichtlinien – ausländische Kunden sollen ihm die nötigen Änderungen melden. Technisch zeigt sich das Programm sehr schnell, mit vielen Einstellmöglichkeiten, übersichtlicher Oberfläche, vielen Funktionen und einem umfangreichen ARexx-Port. Programm und Dokumentation sind englisch.

Verzeichnis: biz/misc; Shareware

AWeb 1.1 ist ein neuer WWW-Browser für den Amiga. Der Entwickler hat vor allem auf Programmstabilität geachtet, anstatt möglichst viele halbfertige Funktionen einzubauen. So beschränkt sich »AWeb« zwar derzeit auf HTML-2, kann also insbesondere keine Tabellen oder gar bunte Hintergründe darstellen. Aber was er kann, meistert er souverän und vor allem schnell. Denn Yvon Rozijn verwendet kein MUI , sondern spezielle BOOPSI-Klassen. Gerade bei den HTML-Eingabemasken spürt man das deutlich. Weiterhin sind diverse Einstellungen möglich, zum Beispiel für externe Programme, ein HTTP-Proxy oder die Zeichensätze. Ein ARexx-Port ist auch im Angebot, aber noch genauso ausbaufähig wie die bisher einfache Bookmarks-Verwaltung. Zusammen mit der Unterstützung der neuen HTML-3-Befehle ist das für die nächsten Versionen angekündigt. Angesichts der schon erreichten Qualität darf man gespannt sein.

Verzeichnis: comm/tcp; Shareware

Mit **CrashMail 1.23** von Johan Billing und **Gotcha! 1.2 beta** von Thomas Bickel gibt es zwei neue Mailer (verschickt die Datenpakete) und im Fall von »CrashMail« auch Tosser (verteilt die Post) für das FidoNet. Beide Programme sind zwar Neuentwicklungen, haben aber einiges gemeinsam: Umfangreiche ARexx-Ports, Unterstützung der neuesten Adreßformate und Protokolle des Fidonets, diverse Einstellungsmöglichkeiten per Konfigurationsprogramm und vor allem sollen sie schnell sein. »CrashMail« ist bereits fertig entwickelt und mehr geworden als nur ein reiner Mailer. Er kann die Nachrichten sowohl für Nodes, als auch Points gleich einordnen, bzw. exportieren, wobei er auch die »UMS«-Messagebank unterstützt. »Gotcha!« zielt dagegen klar auf eine Ablösung des beliebten Fido-Mailers »TrapDoor«, liegt doch gleich ein Konvertierungsprogramm für die Konfigdatei bei. Welches der beiden man einsetzt, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks. Beide Programme sind ausführlich dokumentiert, leider nur in Englisch.

Verzeichnis: comm/fido; Shareware

TolleUhr 1.5a ist vom Namen her ziemlich selbsterklärend. Tatsächlich bietet diese Uhr eine Unzahl an Optionen, um sie dem persönlichen Geschmack anzupassen, inklusive Hintergrundbild und diverser Zeigerformen. »TolleUhr« läuft ab AmigaOS 2.04 und auch auf Grafikkarten. Sogar eine Version speziell für 68020 Prozessoren und höher liegt bei. Die Anleitung gibt es nur auf Englisch, der Source liegt bei. *rk*

Verzeichnis: util/time

Neue Versionen

Programm	Programmart	Verzeichnis
AFind 1.32	Aminet-CDROM-Indizierer	util/misc
AmIRC 1.1	IRC-Client	comm/tcp
DB 3.2	Datenbank	biz/dbase
DeliTracker 2.24	Module-Player	mus/play
MFtp 1.34	FTP-Programm für AmiTCP	comm/tcp
PictDT 43.713	24Bit-Picture Datatype	util/dtype
ReqChange 3.10	Patched Requester	util/boot
Term 4.6	Terminalprogramm	comm/term
VT 2.82	Anti-Virus-Programm	util/virus
WebMaker 1.1	HTML-Editor	text/hyper

Wie sagte im letzten Bond-Film der Computerexperte zu seinem Rechner: »SPRICH MIT MIR!!«. Mit Maxon MAGIC ist das kein Problem.

■ *von Ralf Kottcke*

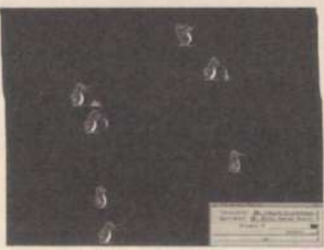
■ **Hilfsprogramm: Maxon MAGIC 3**

Bunt, laut, lustig

Maxon MAGIC ist eine Mischung aus Bildschirmschoner und Musikprogramm. Die Blanker gehören zum Besten, was der Amiga-Markt zu bieten hat. PD-Blanker sind deutlich schlechter.

Das wirklich Interessante ist der Audio-Teil. Man kann sich nicht nur die Uhrzeit ansagen lassen, auch eine umfangreiche Sample-Bibliothek mit Zitaten (Star Treck, Leben des Brian, Werbung) ist auf den vier Disketten enthalten.

Zahlreiche Ereignisse lassen sich nun mit jedem beliebigen Sample verknüpfen. Da gibt es zunächst die System-Ereignisse. Die Sondertasten werden genauso berücksichtigt wie Programmstarts. Am besten ist jedoch die Text-Abfrage gelungen. Jede beliebige Zeichenkette (egal, wo sie erscheint), läßt sich mit einem Sample verbinden.



Pinguin Party: Offenbar sind die Vögel von »Bill Gates Punch« nicht allzu begeistert

Was sich hier nach Spielerei anhört, kann in der Praxis wertvolle Dienste leisten. Gerade bei einem Multitaskingsystem wie dem Amiga kann man nicht alle Screens gleichzeitig im Auge behalten. Da ist es gut, wenn sich Programme bei Gelegenheit akustisch melden. Auch Mailbox-Sysops können ihr System mit Maxon MAGIC ergänzen.

Dabei verhält sich Maxon MAGIC systemkonform: Nicht benötigte Soundkanäle werden freigegeben und können von anderen Programmen benutzt werden.

In der Version 3 sind auch neue Bildschirmschoner dazugekommen, z.B. die »Pinguin Party«, bei der die Schwimmvögel alle Anzeichen exzessiven Feierns zeigen (s. Bild).

Während Maxon MAGIC früher nur die FTM-Module abspielte, wird nun auch Soundtracker-Musik eingebunden. Auch bei der Zeitansage kann man sich nun über Boris Becker, Kanzler Kohl oder andere Dialekte amüsieren.

Fazit: Der Kauf von Maxon MAGIC lohnt sich. Ob die Ergänzungen das Update wert sind, muß jeder selbst entscheiden. An der Funktion des Programms hat sich jedenfalls nichts geändert. ■

Preis: 79 Mark, Update: 39 Mark
Vertrieb: Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65734 Eschborn, Tel. (0 61 96) 48 18 11, Fax (0 61 96) 4 18 85, Mailbox (0 61 96) 48 44 57

Mit seiner Textverarbeitung »FinalWriter« ist »SoftWood Inc« bei den Amiga-Anwendern bekannt geworden. Seit einiger Zeit gibt's nun ein neues Produkt – die Tabellenkalkulation »FinalCalc«.

■ *von Thomas Fischer*

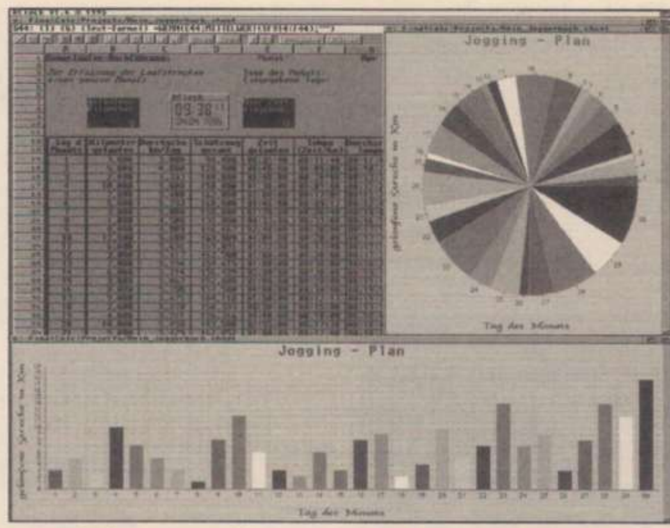
■ **Tabellenkalkulation: FinalCalc 1.04**

Kalkül, das sich auszahlt

Bei der Verwaltung von Zahlen und Formeln entpuppt sich ein Kalkulationsprogramm sehr schnell als unentbehrlicher Helfer. Ein einfaches Beispiel aus der Praxis: Vieles wird mit einem Kredit finanziert. Da ist es angebracht, vorher genau über Zinsen, Tilgung und Laufzeit Bescheid zu wissen. Kein Problem, wenn man eine Tabellenkalkulation hat. Ist der Rechenalgorythmus einmal eingegeben, kann mit unterschiedlichen Parametern der Fall »Was wäre wenn?« einfach durchgespielt werden. Das Ergebnis berechnet der Computer rasend schnell, druckt es aus und stellt das Ganze auch noch grafisch dar.

Der bekannte Installer bringt komfortabel das insgesamt 5 MByte umfassende Programmpaket auf die Festplatte. Um zufriedenstellend arbeiten zu können, sind mindestens 3 MByte RAM erforderlich. Weitere Voraussetzung ist Amiga-OS 2.04 oder höher. Zwar funktioniert das Programm auch mit AmigaOS 1.2/1.3, jedoch ist dann mit vielen Einschränkungen zu rechnen. Außer Bildschirmen in den Standard-Modi kann FinalCalc auch die hoch auflösenden Modi der Grafikkarten verwenden.

Nach dem Start des Programms erscheint ein leeres Kalkulationsblatt mit typischer Amiga-Oberfläche, wobei sich das Blatt individuell anpassen läßt. Das Handbuch mit Inhaltsverzeichnis und Index erläutert zu Beginn alles, was der Anwender über FinalCalc wissen muß. Danach werden alle vorhandenen Funktionen und deren Anwendung beschrieben. Wer nicht gern herumblättert, kann mit Druck auf <Help> jederzeit die Online-Hilfe – das elektronische Handbuch – abrufen.



Dauerläufer: Die Wahl unterschiedlicher Grafiken und Farben verleihen dem Projekt gute Übersichtlichkeit

Animationen

FinalCalc hat eine angenehme Eigenschaft: Es berechnet animierte Diagramme. Als Einzelbilder gespeichert, lassen sich damit Statistiken als Trickfilm für Präsentationen oder einfach nur zum besseren Verständnis anfertigen.

Ein Kalkulationsblatt besteht wie eine Matrix aus vielen horizontalen und vertikalen Feldern. Diese Felder werden als Zellen bezeichnet. Jeder Zelle können Text, Zahlen oder Formeln zugewiesen werden. Die Breite und Höhe der Zellen läßt sich direkt im Kalkulationsblatt mit der Maus auf die gewünschten Werte ziehen. FinalCalc merkt sich jede Änderung und läßt damit unbegrenztes »Undo« (widerrufen) zu. Das Gegenstück – »Redo« (wiederholen) – funktioniert nur, solange das Projekt unverändert bleibt. Denn Veränderungen im Projekt machen alle zwischengespeicherten Änderungen ungültig.

An Diagrammen bietet FinalCalc reichlich Auswahl. Auch eine Überlagerung (Overlay) mehrerer Diagramme ist möglich.

Diagramme werden im IFF-Standard gespeichert. Hierbei traten zusammen mit Grafikkarten Probleme auf. Weder das Diagramm, noch die Einzelbilder der Animation konnten gesichert werden. Der Vorgang wurde mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Lediglich bei Bildschirmauflösungen im Amiga-Standard konnten sämtliche Grafiken gesichert werden.

Bevor ein Dokument gedruckt wird, kann man sich in einer Vorschau überzeugen, ob eine Tabelle überhaupt aufs Blatt paßt. Alle Druckaufträge werden vom »Drucker-Spooler« verwaltet. Das ist äußerst praktisch, denn nachdem ein Druckauftrag beim Spooler angekommen ist, kann er beispielsweise deaktiviert oder gelöscht werden.

FinalCalc stellt mehr als 600 Skriptbefehle (Textbefehle) zur Verfügung. Damit können beispielsweise in Verbindung mit den Funktionstasten Aktionen ausgeführt werden. Ebenso umfangreich ist der ARexx-Befehlssatz. Über einen »ARexx-Port« kann FinalCalc mit jedem Programm kommunizieren, das ebenfalls über so einen Port verfügt. Um das richtig auszunutzen läßt sich FinalCalc auch im Hintergrund starten – ohne Bildschirmausgabe.

Fazit: FinalCalc ist ein modernes Programm. Es konnte durch Zuverlässigkeit und Komplexität überzeugen. Es ist sehr gut für größere Projekte geeignet und importiert Daten im »Lotus 1-2-3«-, ».WK1«- und ».WKS«-Format sowie Kalkulationsblätter des Programms »Maxiplan« (PC). Der Export der Daten erfolgt im ».WK1«-Standard. ■



■ Grafik & Sound

Magic of Grafik and Sound CD 1

Tolle Grafiken, musikalische Untermalung oder mitreißende Sound-Effekte verleihen Präsentationen und Animationen einen besonderen Kick. Die CD der Firma IMPS hilft dabei und bietet darüber hinaus noch einen Bonus – 3-D-Objekte im »Imagine«-Format.

Inhalt: Insgesamt 70 JPEG-Grafiken mit ca. 15 MByte stammen aus der Werkstatt des Raytrace-Gurus Tobias Richter. Die Sound-Dateien sind sämtlich im Wave-Format und nehmen zusammen ca. 475 MByte Platz auf der CD ein. Das riesige Angebot umfaßt spezielle Geräusche eines Science-Fiction-Raumschiffes über Dialoge bis hin zum Spektakel großer Weltraumkämpfe. Weitere 8 MByte Daten im Imagine-Format beinhaltet der Ordner für 3-D-Objekte.



Utopia: Im Sound-Verzeichnis der CD läßt sich sicherlich Passendes zum Vertonen der Grafiken finden

Oberfläche: Alle Daten haben Standard-Piktogramme und wurden in eigenen Verzeichnissen untergebracht. Die Namen der Dateien sind in der PC-typischen »achtpunktdrei«-Bezeichnung und lassen selten auf den Inhalt schließen.

Fazit: Zum Thema Science-Fiction findet man hier außer Grafiken viele Objekte für den Raytracer Imagine sowie eine Menge Klänge fürs heimische Tonstudio. *tf*



Preis: 39,95 Mark
Datenmenge: ca. 500 MByte
bootfähig: nein
Anbieter: IMPS Microcomputer Vertriebs-GmbH, Paulistraße 27-29, 50226 Frechen, Tel.: (0 22 34) 6 10 41

■ Datensammlung

NFA – AGA Experience



Speed: Zum Kartenspiel »Klondike« gibt es über 100 Cardsets zu den unterschiedlichsten Themen – hier ist es »Speed«

Wieder gibt es eine neue Datensammlung, diesmal für AA-Amigas. Von dieser Einschränkung abgesehen deckt die CD so ziemlich jedes Thema ab.

Inhalt: Zunächst ist die CD ein »Klondike-Projekt«. Das Kartenspiel ist mit über hundert Kartensätzen vertreten. Aber auch sonst findet sich viel Interessantes. Weitere Spiele sind dabei, Demos und Intros, Animationen, Bilder und Musik. Zahlreiche Programme sind auch (oder nur) als DMS-Dateien vorhanden.

Dazu gibt es interessante Texte über Amiga-Produkte. Ein Guide zum Amiga 4000 ist genauso vorhanden wie »FAQs« zum Amiga 1200. Auch Disketten-Magazine sind Teil des Inhalts, wenn auch nur in englischer Sprache.

Oberfläche: Die CD ist bootfähig, startet allerdings nicht die Workbench, sondern lediglich das DOS-Hilfsprogramm »Filer«. Ansonsten findet man ein Assign-Skript für die CD, bei der Suche nach Programmen hilft lediglich die thematische Unterteilung in Verzeichnisse.

Fazit: Die CD ist eine Fundgrube für jeden Besitzer eines AA-Amigas. Allein »Klondike III« mit den mehr als 100 Kartensätzen ist schon den Preis wert – zugreifen lohnt sich. *rk*



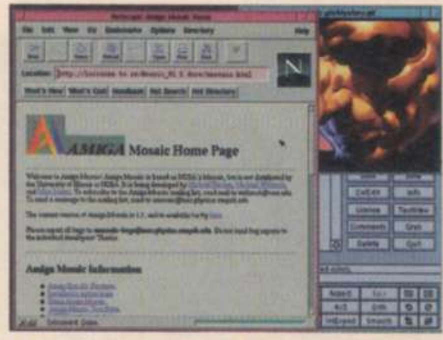
Preis: 59 Mark
Datenmenge: ca. 425 MByte
bootfähig: ja
Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78

■ NetBSD 1.1

Gateway, Volume 2

Da der Amiga immer schon ein offenes System war, und somit vielen verschiedenen Betriebssystemen als Plattform diente, wundert es auch nicht, daß NetBSD, ein Unix-ähnliches System, auf den Amiga portiert wurde. Um es einfach und problemlos ausprobieren und nutzen zu können, gibt es die Gateway-CD.

Inhalt: Die neue Gateway, Volume 2, bietet die komplette Version 1.1 von NetBSD. Dabei kann das Betriebssystem nicht nur auf dem Amiga installiert werden, Versionen für Atari, HP 300, i386 etc. liegen bei. Doch nur der Amiga bietet die Möglichkeit, von der CD zu booten. Somit kann NetBSD gestartet werden, ohne auf der Festplatte installiert zu sein. Der Anwender kann erst einmal testen, ob sein Amiga NetBSD-tauglich ist, kann das Betriebssystem ein wenig ausprobieren oder ganz von der CD arbeiten.



X-Window: Selbst die komplette X-Umgebung und viele Programme fanden auf der Gateway-CD Platz

Neben NetBSD sind auf der Gateway alle notwendigen Programme vorhanden. Auch eine Reihe bekannter und wichtiger Utilities aus dem PD-Bereich hat Markus Illenseer auf der CD verewigt.

Fazit: Eine gelungene CD, die jedem Anwender den Einstieg in die neue Welt von NetBSD eröffnet. Dabei ist die Möglichkeit des Bootens von CD hervorzuheben. *abc*



Preis: 18,90 Mark
Datenmenge: 643 MByte
bootfähig: nein
Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78



Glanzlicht der neuen »CINEMA 4D«-Version sind ihre Lichteffekte. Noch nie konnte man so viele Details einstellen. Aber auch die anderen Bereiche des Programms wurden überarbeitet.

■ **Raytracer: Maxon CINEMA 4D 3.0**

Die Erleuchtung

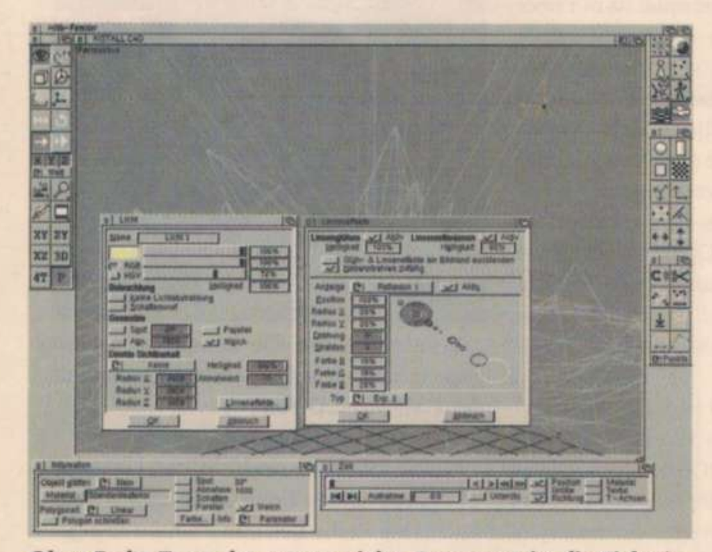
■ *von Lothar Mai*

Den Schwerpunkt hat Maxon bei der Überarbeitung des Programms auf Lichteffekte und die Kamera gelegt – mit Erfolg. Bei dem neuen Einstellfenster für Licht bleiben keine Wünsche mehr offen. Es wurden alle möglichen Lichteffekte implementiert, so daß die Einstellungen nun auf zwei Fenster verteilt sind.

Im ersten Fenster kann man die Grundeigenschaften der Lichtquelle einstellen. Zu den schon bekannten wie Farbe, Spot, etc. ist die Darstellung als sichtbares Licht gekommen. Damit lassen sich z.B. Scheinwerfereffekte erzeugen, ohne den Umweg über Nebelobjekte zu gehen.

Von der Ausbreitungsart der Strahlen bis zur Abfallrate innerhalb des Lichtbündels ist alles einstellbar – und bei der Professional-Version in allen Einzelheiten zu animieren. So kann ein Scheinwerfer langsam aufblenden und dabei die Farbe ändern. Wichtig ist hierbei, daß man bestimmen kann, ob diese sichtbare Lichtquelle zur Beleuchtung der Szene beitragen soll oder nicht. So kann man durch Kombination sichtbarer und unsichtbarer Lichtquellen jede gewünschte Stimmung durch die Beleuchtung einer Szene erreichen.

Im zweiten Fenster lassen sich Linsenfehler bis ins kleinste Detail definieren. Eine Vorschau zeigt, wie die fertigen Lichteffekte (Lensflares) aussehen werden. Größe und Farbe jedes einzelnen Rings (insgesamt 21 Teile) sind einstellbar – und natürlich auch wieder zu animieren. Es lassen sich nicht nur die Lensflares, die im übrigen physikalisch korrekt berechnet werden (wenn eine Lichtquelle nicht in die Kamera scheint, dann kann sie keine Lensflares erzeugen), darstellen. Vielmehr kann man die Strahlenkränze z.B. rotieren lassen, um Photonentorpedos darzustellen. Auch aufblitzende Sterne an scharfen, metallischen Kanten mit variabler Strahlenanzahl sind kein Problem. Mit dem Linsenglühen und dem üblicherweise roten Außenring (auch hier kann man natürlich eine andere Farbe wählen) lassen sich Explosionen recht gut darstellen.



Ohne Ende: Trotz der extrem vielen Parameter ist die Lichteinstellung übersichtlich mit Vorschau gestaltet

Neue Zusätze hat auch die Kamera-Einstellung bekommen. Hier läßt sich jetzt Tiefenunschärfe einstellen. Das funktioniert nicht wie bei einem echten Objektiv über die Blendeneinstellung, sondern der Bereich für Schärfe und Unschärfe muß numerisch angegeben werden. Viele Variationen sind möglich: Vordergrund unscharf, Hintergrund unscharf oder beides mit einem definierten Schärfebereich in der Mitte. Nur Bewegungsunschärfe fehlt hier noch, sowie ein einfaches Bestimmen der Parameter, da es nicht immer im Kopf berechenbar ist, welchen Abstand die Kamera im Augenblick von dem Objekt hat, das man scharf sehen möchte.

An der Bedienoberfläche findet man äußerlich nicht viel Neues, so daß sich Anwender der alten Versionen sofort zurechtfinden. Eine gelungene Oberfläche läßt sich eben nicht mehr so einfach verbessern. So sind zum Beispiel die Grundobjekte und Splines (berechnete Kurven) gleich geblieben, aus denen man durch Unterteilen und Einzelpunktbearbeitung (ggfs. mit Magnetunterstützung) praktisch jede Form bilden kann.

Auch bei den Werkzeugen gibt es wenig Neues. So hat hier gerade mal das Verformen mit mathematischen Kurven eine Erweiterung erhalten. Zu den Verformungen in einer Ebene und den radialen Optionen (Kugel, Zylinder) sind jetzt XY-Radial, XZ-Radial und ZY-Radial hinzugekommen. Damit lassen sich sehr vielfältige und komplexe Deformationen erreichen. Das Fenster »Zentrieren« wurde neu gestaltet und bietet neben den diversen Einstellmöglichkeiten jetzt auch ein Vorschaufeld.

Bei der Verwaltung der Materialien sieht es nur zunächst so aus, als sei alles beim Alten geblieben, intern wurden aber neue Bildformate implementiert, so daß man jetzt Texturen nicht nur IFF-, sondern auch TIFF-, BMP- und JPG-Dateien direkt verwenden kann, ohne den Umweg über einen Konverter zu gehen. Die gleichen Bildformate kann Cinema 4D jetzt auch speichern, wobei dieses Speicherformat unabhängig von der Anzeige einge-

Was gibt's Neues?

CINEMA 4D wurde in fast allen Bereichen verbessert, einige Funktionen stechen allerdings hervor:

- Lichteffekte, Linsenfehler
- Tiefenunschärfe
- Inverse Kinematik erweitert
- Neue Grafikformate
- Raytracer arbeitet asynchron



Richtig beleuchtet: Die neuen Lichteffekte von »Cinema 4D 3.0« können überzeugen

stellt wird. Man kann etwa ein Bild auf dem Schirm in HAM8 rendern und mit 24-Bit-Farbtiefe als TIFF- oder JPG-Datei speichern. Zusätzlich zur Bildausgabe lassen sich eine Objektmap und eine Tiefenmap ausgeben, die von anderen Programmen genutzt werden können, um z.B. Stereobilder zu berechnen. Zur Zeit sind solche Programme allerdings nicht auf dem Markt.

Die inverse Kinematik ist ein weiterer Punkt, an dem Verbesserungsarbeit geleistet wurde. In der alten Version war es etwas schwierig, einen Arm natürlich zu bewegen, da alle Teile gleichwertig locker der Mausbewegung folgten. Es klappt zwar immer noch nicht, ein Gelenk über feste, numerisch anzugebende Winkel zu verriegeln, aber man kann jetzt Beschränkungen hinsichtlich der Drehachsen sowie eine Dämpfung für jedes Objekt der Hierarchiekette angeben. Um bei dem eben erwähnten Beispiel zu bleiben, wird der Oberarm mit starker, der Unterarm mit mittlerer und die Hand mit schwacher Dämpfung versehen. Dann folgt der Arm der, über inverse Kinematik angefaßten, Hand mit guter Natürlichkeit. Allerdings kann man ohne Probleme der Figur das Ellenbogengelenk brechen, da es echte Winkelbeschränkung nicht gibt.

Auch bei den Einstellungen zur Bildberechnung hat sich einiges getan. Das Fenster wurde neu organisiert und bietet auf fünf »Dateikarten« (eigene Fenster) alle Einstellmöglichkeiten. Im generellen Teil kann man die Bildausgabe bezüglich Größe, Speicherformat und Anzahl der Farben für das Speicherformat festlegen. Eine Graustufeneinstellung steht ebenso zur Verfügung (für Alphakanal) wie 8-Bit-, 16-Bit- und 24-Bit-Farbtiefe. Field rendering (Berechnung von Halbbildern für Videoaufzeichnungen) ist nicht möglich.

Die Einstellungen für Draht- und Flächendarstellung wurden aus der Vorgängerversion übernommen. Die wesentlichen Verbesserungen findet man bei den Einstellungen fürs Raytracing. So kann man jetzt schon im Scanline-Modus Transparenzen darstellen, ein großer Geschwindigkeitsvorteil, wenn man auf Lichtbrechungen verzichten kann, was bei Animationen oft der Fall ist.

Ebenso wurde nicht nur die Rechengeschwindigkeit allgemein optimiert und intern Unterstützung für 68040-Prozessoren implementiert, es sind auch neue Schwellwerteinstellungen hinzugekommen. So läßt sich für Schatten und Spiegel-/Transparenzstrahlen ein Schwellwert angeben. Kann ein Strahl zu einem Pixel weniger Farbe addieren als angegeben, dann wird er nicht berechnet. Bei niedrigen Werten merkt man das Fehlen dieser Strahlen kaum, hat aber deutlich Rechenzeit gespart. Gerade bei größeren Projekten empfiehlt sich hier ein wenig im Vorfeld mit den Einstellungen zu experimentieren, um den besten Kompromiß zwischen Bildqualität und Rechenzeit zu erreichen.

Antialiasing kann nicht nur in der Stärke, sondern auch auf einzelne Bildteile wie Kanten, Texturen oder Farbsprünge beschränkt werden. Das wirkt sich auch im Feintuning auf die Rechengeschwindigkeit aus. Direkte ARexx-Unterstützung gibt es nicht, aber das fertig berechnete Bild kann an ein anderes Programm (ggfs. per ARexx-Skript) übergeben werden. Auch verschiedene Filter, Weichzeichner, Schärfen- und Mittenfilter sind in variabler Stärke anwendbar, so daß nur selten ein Programm zur Bildnachbearbeitung gebraucht wird.

Im letzten Einsteller zeigt der Bildmodus, daß Grafikkarten vorbildlich unterstützt werden. Hier findet man zunächst einmal alle im System integrierten Bildmodi einschließlich den von der Grafikkartensoftware installierten. Unterstützt werden EGS-Karten, CyberGraphX, Merlin, Picasso und Retina. So kann man den Bildaufbau wahlweise in bis zu 24-Bit-Farbtiefe verfolgen. Arbeitet man mit Cinema 4D auf einem Bildschirm mit 256 Farben auf der Grafikkarte, erscheint das Bild dort, während man an der Szene weitergestaltet. Dies ist möglich, da der Raytracer jetzt asynchron arbeitet.

Maxon CINEMA 4D gibt's sowohl in der Normal- als auch der Professional-Version. In alter Tradition unterscheiden sich beide nur durch die Animationsfähigkeit: Wer Animationen berechnen will, braucht also Cinema 4D Professional. Mit einer anderen Tradition wurde allerdings gebrochen: Konnte man bis zur Version 2.0 noch theoretisch auf einem Amiga 500 mit Speichererweiterung arbeiten, setzen die aktuellen Versionen mindestens einen 68020-Prozessor voraus. Auch 3 MByte freier Arbeitsspeicher sollten vorhanden sein. Mehr schadet wie bei allen Raytracing-Programmen natürlich nicht.

Fazit: Der Vorsprung, den teurere Programme auf dem 3-D-Sektor hatten, ist deutlich geschmolzen. Man kann gespannt sein, was in der nächsten Version als Schwerpunkt gewählt wird, denn die Entwicklung dieses guten Raytracing-Programms geht ständig weiter. *rb*



Mit Scala erhält man die volle Kontrolle über den Videotitel. Nicht nur ganze Seiten, sogar jede einzelne Zeile und jedes Objekt läßt sich bewegen. So nebenbei spielt man gleichzeitig Musik und Geräusche ab, um das multimediale Titelerlebnis zu vervollständigen.

■ Workshop: Profi-Videotitel mit Scala (Folge 3)

Titel ohne Ende

■ *von Hartwig Tauber*

Bisher haben wir die Titel aus einzelnen Objekten, nämlich Textzeilen und Grafiken zusammengestellt. Bei den Bewegungseffekten wurde aber immer nur die gesamte Bildschirmseite animiert. Oft ist jedoch eine bessere Wirkung zu erzielen, wenn Teile des Titels zeitversetzt ein- und ausgeblendet werden. Scala ermöglicht genau das, indem es erlaubt, jedes Element einer Titelseite extra mit einem eigenen Ein- und Ausblendeffekt zu versehen.

Gleichzeitig stellt Scala auch eine komfortable Verwaltung der Titelelemente zur Verfügung. Denn damit der Ablauf genau den Wünschen entspricht, ist es notwendig, auch die Reihenfolge, in der die Elemente behandelt werden, selbst festzulegen. Dazu bedient man sich bei Scala einer weiteren Liste, die der Hauptliste sehr ähnlich ist, jedoch anstelle der Seiten als Einträge die Titelelemente der aktuellen Seite enthält.

Um diese zusätzlichen Fähigkeiten kennenzulernen, sehen wir sie uns diese anhand eines Beispiels an:

Zeile für Zeile zum Titel

Die Zeileneffekte sowie die Listenverwaltung von Scala werden anhand dieses Beispiels vorgestellt.

1 Erzeugen Sie eine neue Titelseite ohne Hintergrund, wie immer mit Video-Overscan, damit Sie das Projekt auch für die Videobetitelung verwenden können.

2 Schreiben Sie vier Zeilen Text, ähnlich wie im Beispiel, das im Bild »Zeilenweise« zu sehen ist. In der Grafik kam die Schrift FuturaC in 78 Punkt zum Einsatz. Um einen größeren Zeilenabstand zu erhalten, wurde er im Layout-Menü auf 26 Punkt erhöht.

3 Nun ordnen wir den Zeilen einzeln Einblendeffekte zu.



Dazu plazieren wir den Cursor zuerst in der ersten Zeile und klicken auf das grüne Rechteck am linken Rand des Arbeitsmenüs, unter dem »EIN« steht.

Daraufhin öffnet sich ein Effektmenü, das dem für die Seiteneffekte sehr ähnlich ist und auch viele der dort zu findenden Effekte enthält. Der Unterschied besteht allerdings darin, daß sich diese nun nicht auf die ganze Seite, sondern nur auf das gerade aktive Text- oder Grafikobjekt beziehen.

Für das Beispiel soll jede der vier Zeilen aus einer anderen Richtung weich gebremst in den Bildschirm bewegt werden.



Dazu gibt es die »Bob xxxx easeout«-Effekte (»xxxx« steht jeweils für die Himmelsrichtung), die durch die Pfeile mit verlaufender Farbe dargestellt werden. Die erste Zeile soll von oben erscheinen (Pfeil von oben nach unten wählen).

4 Um den restlichen drei Zeilen ebenfalls Effekte zuzuweisen, ist es nicht notwendig, zum Arbeitsmenü zurückzukehren. Klicken Sie einfach die zweite Zeile an und wählen Sie die gewünschte Einblendvariante. Sie können übrigens auch hier mit der rechten Maustaste das Menü ausblenden, um den Cursor in den unteren Zeilen zu plazieren.

Zeileneffekte
bringen Ihrem
Titel das
Staunen bei!

Zeilenweise: Jede Zeile wird einzeln ein- und ausgeblendet – damit hat man volle Kontrolle über den Titel

Weisen Sie der zweiten Zeile eine gebremste Bewegung von links, der dritten eine von rechts und der letzten Zeile eine von unten zu. Danach kehren wir mit »OK« zum Arbeitsmenü zurück.

Zuvor können Sie die Geschwindigkeit bestimmen. Dies ist ebenfalls objektweise möglich. Auch die anderen Schalter auf der rechten Seite des Zeileneffekt-Menüs entsprechen jenen im Menü für die Seiteneinblendungen.

5 Sehen wir uns das Ergebnis nun an, indem wir im Arbeitsmenü auf den »Sehen«-Schalter klicken.

6 Als nächstes wird jede Zeile auch mit einem Ausblendeffekt versehen.

Dazu plazieren wir den Cursor wieder in der ersten Textzeile, klicken diesmal je-

Der waagerechte Endlostitel

Gerade bei der Titeleinblendung mitten im Film aber auch für den Abspann sehr beliebt ist der waagerecht endlos durchscrollende Text. Durch die Zeileneffekte ist dieser sehr einfach zu realisieren, da mit »Crawl« genau dieser Effekt zur Verfügung steht.

Ein Problem ist dabei jedoch oft die Eingabe des überlangen Textes. Eine Möglichkeit ist, im Menü »Layout« die Einstellung »Zeilenumbruch« zu deaktivieren. Dadurch kann der Text über den Bildschirmrand hinaus weitergeschrieben werden, allerdings ist dieser Text dann beim Editieren nicht zu sehen, was einige Probleme bereiten kann.

Einfacher ist es, wenn man in der Zeilenliste in der Spalte »Text« die gewünschte Zeile doppelklickt. Dadurch verwandelt sich der Eintrag in ein Eingabefeld und es kann beliebig angefügt und editiert werden.

Grafiken können übrigens nicht mit dem »Crawl«-Effekt versehen werden. Versucht man es dennoch, zeigt Scala diese einfach nicht an.



doch das grüne Rechteck im Arbeitsmenü an, unter dem »AUS« steht.

Die weitere Vorgehensweise entspricht jener bei den Einblendeffekten, mit dem Unterschied, daß nun jeder der Effekte genau in der umgekehrten Richtung abläuft und deshalb das jeweilige Element wieder vom Bildschirm verschwinden läßt. Weisen Sie jeder Zeile einen anderen Effekt zu, den Sie selbst auswählen.

7 Wenn Sie das Ergebnis mit »Sehen« betrachten, wird es kaum Ihren Wünschen entsprechen: Statt zuerst alle Zeilen ein- und dann wieder auszublenden, werden die Zeilen gleich nach ihrem Erscheinen wieder aus dem Bildschirm bewegt.

Um solche Probleme zu beheben, gibt es für jede Titelseite eine eigene Objektliste, die durch Anklicken des Schalters »Liste« im Arbeitsmenü aufgerufen wird. Diese Liste ist der Hauptliste sehr ähnlich und läßt sich ebenso bedienen. Der größte Unterschied besteht darin, daß nun jedes Element doppelt vorhanden ist, jeweils mit Ein- und Ausblendeffekt versehen, wobei letzterem immer der Text »AUS:« voransteht.

Hier wird auch der Grund für das unerwünschte Verhalten von Scala deutlich. Die Ein- und Ausblendeffekte für die Texte folgen unmittelbar aufeinander. Da die Reihenfolge in der Liste auch die Reihenfolge der Abarbeitung darstellt, müssen zuerst alle Einblendungen und erst dann die Ausblendungen erscheinen. Das notwendige Umordnen erfolgt durch Anklicken und Niederhalten der linken Maustaste über einem Listeneintrag (in der »TEXT«-Spalte). Bringen Sie die Liste in die richtige Reihenfolge. Mit dem Schalter »Sehen« am linken unteren Bildschirmrand können Sie sich das Ergebnis gleich von der Liste aus ansehen.



Verwaltungszentrale: Die Zeilenliste erlaubt die genaue Festlegung des Ablaufs einer Titelseite

8 Zuletzt sorgen wir noch dafür, daß zwischen der Ein- und Ausblendung der Zeilen eine kurze Pause eingefügt wird. Dazu dient die Spalte »Pause«. Wir klicken diese Spalte beim ersten Listeneintrag an, der einen Ausblendeffekt beinhaltet. Denn die Pause bezieht sich immer auf jene Zeit, die gewartet wird, bevor die aktuelle Zeile zur Abarbeitung gelangt. Das erscheinende Menü entspricht jenem, das von den Pause-Einstellungen aus der Hauptliste her bekannt ist. Stellen Sie die Wartezeit auf fünf Sekunden.

Damit ist unser Titel mit Zeileneffekten bereits fertiggestellt. Sie können nun in die Hauptliste zurückkehren und sich das Ergebnis ansehen.

Insbesondere durch die Zeileneffekte ergeben sich viele Gestaltungsmöglichkeiten. Dabei sollte man nicht vergessen, daß diese nicht nur auf Texte, sondern auch auf Grafiken und Symbole anwendbar sind. So kann man eine Grafik mit Hilfe eines Malprogramms in mehrere Stücke schneiden und diese, als Pinsel aufgenommen, speichern. In Scala lädt man die Einzelteile und plaziert sie auf der Titelseite, so daß sich wieder die Grafik ergibt. Nun weist man jedem Teil einen eigenen Effekt zu, wobei vor allem die Bewegungen vom äußeren Bildschirmrand geeignet sind. Sieht man sich das Ergebnis an, entsteht der Eindruck, der Titel würde sich wie ein Puzzle zusammensetzen.

Auch der Trick, den wir im vorigen Kursteil kennengelernt haben, um in einer Zeile verschiedene Gestaltungsvarianten zu verwenden, läßt sich in Verbindung mit den Zeileneffekten sehr gut nutzen. Setzen Sie ein Wort des Titels aus lauter einzelnen Buchstaben zusammen, die alle ein eigenes Objekt repräsentieren. Am einfachsten ist das, indem Sie nach jedem Zeichen die Eingabetaste drücken. Anschließend werden die Buchstaben in einer Zeile angeordnet. Dadurch kann man jedem Zeichen einen eigenen Ein- und sogar Ausblendeffekt zuweisen. Ein Titel, der Buchstabe für Buchstabe aufgebaut wird, ist damit möglich.

Allerdings sollte man bedenken, daß immer nur ein Zeileneffekt nach dem anderen ablaufen kann. Mehrere Elemente gleichzeitig erscheinen zu lassen, funktioniert nicht.

Gerade die Zeileneffekte verleiten dazu, einen Titel völlig mit Ein- und Ausblendungen zu überladen. Nicht nur, daß dieser dann unübersichtlich wird, meist dauern solche Titelsequenzen dann viel zu lange. Deshalb sollten Sie versuchen, immer einen guten Kompromiß zwischen der Effekt-Verlockung und sinnvoller Titelgestaltung zu finden.

Achten Sie übrigens darauf, daß Objekte, die mit einem Ausblendeffekt versehen sind, nicht überlappen. Denn Scala nimmt auf im Hintergrund liegende Texte und Grafiken keine Rücksicht. Sie können das selbst ausprobieren, indem Sie mehrere Texte übereinander legen und alle sowohl mit einem Ein- als auch mit einem Ausblendeffekt versehen. Natürlich muß die Reihenfolge so geändert werden, daß zuerst alle Ein- und dann erst die Ausblendungen erfolgen. Beim Abspielen via »Sehen« können Sie dann unangenehme Grafikfehler beobachten.

Eine Ausnahme stellen hier »echte« Hintergrundgrafiken dar, also jene Bilder, die als Hintergrund definiert wurden. Diese bleiben von solchen Vorgängen immer unbeeinflußt, wodurch es auch nicht

Kursübersicht

Unser Scala-Workshop macht Sie zum Profi für Videotitel. Schritt für Schritt lernen Sie den Umgang mit Scala, bis alles wie selbstverständlich funktioniert.

Folge 1: Grundlagen, der erste Titel, Schriftauswahl, Texteingabe, Überblendungen, Endlostitel

Folge 2: Fortgeschrittene Schriftgestaltung, Layout und Tabellen, Einfügen von Grafiken und Symbolen

Folge 3: Zeileneffekte, Profi-Titel mit Spezialeffekten, Einbinden von Musik und Geräuschen

Folge 4: Verwendung von Animationen, externe Abspielprogramme, Scala Echo 100 – Videoschnitt und Betitelung in einem Durchgang

zu Darstellungsfehlern kommt, wenn Sie ein darüberliegendes Objekt ausblenden.

Häufig gibt es Unsicherheiten, wenn es um den Unterschied zwischen den Zeileneffekten »Dump« und »Cut« geht. Beide stellen nämlich die Objekte ohne spezielle Effekte einfach am Bildschirm dar. Allerdings sorgt »Dump« dafür, daß das Objekt sofort beim Erscheinen der Titelseite angezeigt wird. Bei »Cut« dagegen wird jedes Objekt **nacheinander** dargestellt, wobei sich die Geschwindigkeit durch die »Pause«-Zeiten in der Zeilenliste regulieren läßt. So kann man mit einigen wenigen Mausklicks einen Titel aufbauen, in dem eine Zeile nach der anderen erscheint.

Wir wollen uns nun noch einem Praxisbeispiel widmen, bei dem die Zeileneffekte extrem ausgenutzt werden. Unsere Aufgabenstellung ist ein Titel bzw. Abspann, bei dem ein Darsteller nach dem anderen als Foto eingeblendet wird, während unter dem Bild der Name des Akteurs waagerecht durchscrollt. Zum Schluß soll das letzte Foto ausgeblendet werden, so daß der leere Bildschirm übrigbleibt.

Voraussetzung für diese Aufgabe ist es, über die Fotos in Grafikform zu verfügen. Diese lassen sich am besten direkt aus dem Video heraus digitalisieren, wobei man sie vor der Verwendung auf 256 Farben herunterrechnen sollte, da 24-Bit-Grafiken zwar akzeptiert werden, aber sehr viel Rechenzeit in Anspruch nehmen.



Spezialaufgabe: Drei Grafiken und Texte übereinander auf einer Seite – eine Aufgabe für Zeileneffekte

Die Grenzen von Scala

Scala ist ein wahres Betitelungstalent. Nahezu alle Titelaufgaben, die im täglichen Einsatz anfallen, lassen sich damit bewältigen. Trotzdem gibt es einige Einschränkungen, die insbesondere im Echtzeit-Konzept von Scala ihre Ursache haben. Denn Spezialeffekte, unter Umständen sogar in 3D, sind selbst mit einem schnellen Amiga kaum zu bewältigen. Auch Schriftgestaltung, bei der Materialien (Texturen) zum Einsatz kommen, sind nicht oder nur mit einem Umweg über ein Malprogramm möglich. Berechnungen in 24 Bit, um auch beim Einsatz mehrerer Grafikelemente ein bestmögliches Ergebnis zu erhalten, sind ebenfalls nicht möglich.

Wer Wert auf solche Fähigkeiten legt und einen schnellen Amiga mit großem Arbeitsspeicher besitzt, sollte sich einmal die SSA-Produkte der Firma proDAD ansehen. Die Kombination aus »Monument Designer«, »Adorage« und optional auch »clariSSA« bietet nahezu alle erdenklichen Effekte an. Ein mit bewegten Flammen überzogener Schriftzug, der am Bildschirm erscheint, um danach effektvoll in viele kleine Einzelteile zu explodieren, während ein scheinbar aus Holz bestehender Text eingeblättert wird, ist mit diesen Programmen durchaus realisierbar.

Dafür müssen diese Titel und Effekte zuerst entworfen und danach berechnet werden, da diese Rechenanforderungen nicht mehr in Echtzeit zu bewältigen sind. Doch diese Vorgehensweise bringt durch Einsatz des speziellen SSA-Animationsformats einige Vorteile mit sich. Zuerst ist immer sichergestellt, daß die Animation flüssig abläuft. Da mit Halbbildern gearbeitet wird, ist die Abspieldauer des Titels immer dieselbe und genau bestimmbar.

Wer also an die Grenzen von Scala stößt oder von vornherein möglichst große Freiheiten verlangt, sollte sich die SSA-Produkte einmal ansehen. Für den schnellen Titel zwischendurch ist Scala allerdings noch immer die erste Wahl, insbesondere wenn der eigene Amiga keine hohe Prozessorleistung und nur wenig Speicher bietet. Ein wirklicher Wermutstropfen ist allerdings, daß Scala zur Zeit am Amiga leider nicht mehr weiterentwickelt wird.

Profi-Titel mit Spezialeffekten

Für das Beispiel verwenden wir anstelle von Fotos drei Hintergrundgrafiken, die mit Scala mitgeliefert werden, damit die Beschreibung für jeden nachvollziehbar bleibt.

1 Wir öffnen eine neue Seite, wie immer HiRes-Interlace mit Video-Overscan. Diesmal kommt aber das Maximum der verwendbaren Farben (16 bei normalen, 256 bei AA-Amigas) zum Einsatz, um bestmögliche Darstellung zu gewährleisten.

2 Als nächstes laden wir die erste Grafik mit Hilfe des Schalters »Laden« im Arbeitsmenü. Wir wählen in der erscheinenden Auswahl »Symbol«, so wie wir es im vorigen Kursteil beim Laden von Grafiken kennengelernt haben.

Im Dateiauswahlfenster rufen wir mit dem Schalter »Backgrounds« direkt das Verzeichnis mit den mitgelieferten Hintergrundgrafiken auf. Wenn Sie eigene Bilder oder Fotos verwenden möchten, wählen Sie das entsprechende Verzeichnis. Für das Beispiel laden wir zuerst die Grafik »Water001«.

3 Zurück am Arbeitsbildschirm wird die Grafik in der Mitte plaziert. Zusätzlich kann »zentrieren« eingeschaltet werden, damit das Bild exakt in der Mitte erscheint.

4 Sobald die erste Grafik eingefügt wurde, laden wir noch zwei weitere Bilder auf dieselbe Weise. Wir entscheiden uns für die beiden Hintergrundgrafiken »Grass001« und »Fabrics002«, die als Symbol geladen werden.

Beim Plazieren ist ein wenig Fingerspitzengefühl notwendig, da die beiden Grafiken **genau** über dem ersten Bild eingefügt werden, so daß sich diese vollständig überdecken und immer nur die zuletzt geladene sichtbar ist.

5 Jeder der Grafiken wird ein Einblendeffekt zugewiesen, wobei besonders Effekte geeignet sind, bei denen keine Bewegung in irgendeine Richtung stattfindet. Dadurch entsteht nämlich der Eindruck, als würden die Bilder als »Seite in der Seite« überblendet.

Es empfiehlt sich, die Effekte in der Zeilenliste zuzuweisen, da durch die Überlappung die im Hintergrund liegenden Grafiken nicht mehr anklickbar sind. Diese lassen sich deshalb nur noch in der Zeilenliste auswählen und mit Effekten versehen. Sie können sich nun das Zwischenergebnis ansehen. Was noch fehlt, sind die Texte.

6 Da nach jedem Text auch die Grafik überblendet werden soll, müssen drei Zeilen benutzt werden. Die Gestaltung bleibt Ihnen überlassen, im Beispiel kam FuturaC in 78 Punkt zum Einsatz.

Nach der Eingabe müssen die drei Textzeilen so plaziert werden, daß sie sich in derselben Höhe befinden, damit der Eindruck entsteht, es würde eine Textzeile durchlaufen. Die Ausrichtung innerhalb der Zeile ist egal.

Achten Sie darauf, genügend Abstand zwischen den Bildern und dem Text zu lassen, da Scala beim Durchscrollen auch die Bereiche über und unter der Schrift mitscrollt. Ist der Text zu nah an der Grafik, wird auch ein Teil davon mitbewegt.

7 Allen drei Textzeilen wird der Effekt »Crawl« zugewiesen. Das geht am einfachsten, indem mit dem Lasso eine Markierung um alle drei Objekte gezogen und anschließend der Einblendeffekt ausgewählt wird.

8 Zuletzt muß noch die korrekte Reihenfolge der Zeilen eingestellt werden. Dies geschieht in der Zeilenliste. Die richtige Anordnung sehen Sie im Bild »Reihenfolge«. Abwechselnd werden Bilder und Texte eingeblendet.

9 Damit ist die gestellte Aufgabe bereits so gut wie erfüllt. Lediglich die abschließende Ausblendung des letzten Bildes kann nicht einfach durch einen Zeileneffekt erledigt werden. Denn dann würde man in manchen Fällen das dahinterliegende Bild sehen. Die beste Lösung ist deshalb, in die Hauptliste zurückzukehren und dort eine zweite, leere Seite einzufügen. Dieser wird ein beliebiger Seiteneffekt zugewiesen, der damit gleichzeitig den Ausblendeffekt für die letzte Grafik unseres Titels darstellt.

Die wichtigsten Möglichkeiten von Scala, was die Titelgestaltung betrifft, haben wir damit nun kennengelernt. Deshalb wollen wir noch einen Schritt weitergehen und unseren Titel mit Musik und Geräuschen versehen.

Im Vergleich zu den grafischen Optionen bietet Scala hier wenig Freiraum. Jeder Seite kann nur eine einzige Soundaktion zugewiesen werden. Das heißt, man kann sich bei jeder Seite aussuchen, ob man ein neues Musikstück starten, ein Sample abspielen oder die Lautstärke der laufenden Musik verändern möchte. Variationen, wie die Vertonung einzelner Zeileneffekte sind mit Scala nicht direkt realisierbar.

An Musikformaten unterstützt Scala den weit verbreiteten »MOD«-Standard, der vor allem bei »Tracker«-Software zum Einsatz kommt. Wer nicht zum Komponisten geboren ist, sollte sich in diversen PD-Quellen (z.B. Aminet) umsehen, dort gibt es Musikstücke für alle Geschmacksrichtungen. Dasselbe gilt auch für die »Samples«, die Geräuschdateien, die für kurze Klänge und Sounds verwendet werden. Mit dem »8SVX«-Format wird auch hier ein verbreiteter Standard von Scala unterstützt.

Ein praktisches Beispiel soll in die Musikuntermalung mit Scala einführen:

Musik ist Trumpf

Eine einfache Vertonung des Titels mit Scala ist schnell erledigt. Das folgende Beispiel zeigt wie.

1 Erzeugen Sie einen Titel, der aus fünf Textseiten besteht. Sie können sie selbst gestalten, wichtig ist nur, daß sich auf jeder Seite ein Text oder grafisches Element befindet, um den Eindruck eines Titels zu erwecken.

Zusätzlich werden noch zwei Leerseiten (je eine am Anfang und Ende des Titels) eingefügt, um die Titeleinblendung zu vereinfachen und das Hintergrundmusikstück ein- und auszublenden.

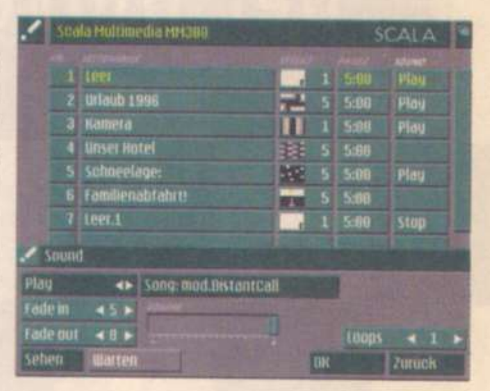
2 Jeder Seite wird ein Überblendeffekt zugewiesen. Als »Pause«-Wert wählen wir fünf Sekunden. Damit haben wir einen Grundtitel, der für unsere ersten Experimente mit Musik bestens geeignet ist.

3 Für Sounduntermalung ist die Spalte »Sound« zuständig. Klicken Sie in der ersten Zeile auf diese Spalte. Es öffnet sich das Musikmenü, das auf den Wert »Ohne« gestellt ist. Mit »Sound laden« gelangen wir ins Dateiauswahlfenster, in dem wir »Music« auf der rechten Seite anklicken.

Bei Scala werden einige MOD-Musikstücke mitgeliefert. Für das Beispiel wurde die Datei »MOD.DistantCall« gewählt. Mit »Sehen« (das ist kein Witz!) kann man sich die Musik anhören, bevor man sich entscheidet. Zurück im Musikmenü bietet Scala eine Reihe von Optionen an (s. »Musikeinstellung«). Wir nutzen die Möglichkeit des »Fade in«, mit dem die Musik langsam eingeblendet wird.

Stellen Sie die Einblendzeit auf drei Sekunden.

4 Jetzt sorgen wir noch dafür, daß das Musikstück am Ende des Titels langsam ausklingt. Ein Klick auf die Spalte »Sound« der letzten (leeren) Titelseite öffnet auch dort das Musikmenü. Mit Hilfe der Pfeile neben »Ohne« wird die Option »Stop« eingestellt. Als Wert für »Fade out« eignen sich fünf Sekunden, damit die Musik langsam leiser wird und schließlich ganz verstummt.



Musikeinstellung: Mit Scala lassen sich Titel mit wenigen Mausklicks vertonen. Die Möglichkeiten sind allerdings nicht so umfangreich wie bei der grafischen Gestaltung.



Reihenfolge: Damit der korrekte Ablauf des Titels gewährleistet ist, muß die Reihenfolge und die Effektzuweisung in der Zeilenliste erfolgen

Damit haben wir bereits für eine angenehme Hintergrundmusik gesorgt. Sehen Sie sich den Titel am besten einmal an, um die Wirkung zu beurteilen.

5 Musik allein genügt uns nicht. Kurze Samples sollen einige der Titelseiten kommentieren. Scala sorgt dafür, daß das Abspielen dieser Samples ohne Unterbrechung der Hintergrundmelodie geschieht. Ideal ist natürlich ein Sound-Sampler, mit dem man die passenden Geräusche und Kommentare digitalisiert. Diese können direkt in Scala aufgezeichnet werden. Für unsere Experimente reichen aber auch die mitgelieferten Sample-Dateien.

Klicken Sie auf die Spalte »Sound« der zweiten Titelseite (der ersten mit Text).

Die Einstellungen bei den Sounds selbst sind selbsterklärend. Neben der Lautstärke kann bei Samples auch bestimmt werden, ob sie über beide Kanäle oder nur links oder rechts wiedergegeben werden. Auch die Anzahl der Abspielwiederholungen läßt sich bestimmen.

Beachten Sie allerdings, daß längere Samples sehr viel Speicher benötigen. Verwendet man im Titel noch dazu einige Grafiken, sind selbst 2 MByte Chip-RAM schnell zu wenig. Deshalb sollte man insbesondere für längere Musikuntermalungen auf das sparsamere MOD-Format zurückgreifen. Die Bearbeitungsmöglichkeiten von Samples sind bei Scala sehr beschränkt. Lediglich das Ausschneiden von Bereichen ist möglich.

Damit haben wir alle wichtigen Fähigkeiten von Scala



Sampling: Wer möchte, kann direkt in Scala seine eigenen Samples digitalisieren und bearbeiten

Nach »Sound laden« wählen Sie »Sounds«. Ein nettes Sample ist »Applause«, das die erste Titeleinblendung mit einem Applaus unterlegt.

6 Auch die anderen Seiten können mit Soundeffekten versehen werden, um für Abwechslung zu sorgen. Probieren Sie ruhig selbst einige Samples aus und sehen beziehungsweise hören Sie die Wirkung des kompletten Titels, indem Sie diesen zwischendurch immer wieder starten und begutachten.

kennengelernt, die für die Titelproduktion notwendig sind. In der letzten Folge sehen wir uns noch an, wie sich Animationen in Scala einsetzen lassen. Auch die Einbindung von Fremdformaten mit Hilfe externer Abspielprogramme darf nicht fehlen. Als Abschluß befassen wir uns kurz mit der Erweiterung »Scala Echo EE 100«, die Videoschnitt und Betitelung erlaubt. *rb*

Literatur:
[1] Hartwig Tauber, Amiga-Video-Workshop Scala, Verlag Gabriele Lechner, 1. Auflage, 1994, ISBN 3-926858-59-1
[2] Hartwig Tauber, Faszination Amiga und Video, Verlag Gabriele Lechner, 1. Auflage, 1994, ISBN 3-926858-48-6



TEUFLISCH GUT!

Games

Titel		Preis
Airbus 2 *		79,99
ATR – All Terrain Racing		49,95
Biing! (2 MB RAM, Festplatte)		89,95
Black Viper		69,99
Caribbean Disaster		**69,99**
Cederic (dt.)		69,99
Colonization (dt.)		79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS	49,99
Die Nordländer *		69,99
Erben der Erde		59,95
Flight of the Amazon Queen		69,95
Hanse - Die Expedition		39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion) *		69,99
Jaktar – Der Elfenstein (dt.)		49,99
Kampf um die Krone (dt.) *		69,99
Mad News (dt.)		79,95
Mag! (dt.) *		79,99
Nemac IV		**49,99**
Obsession		49,99
Odyssey		29,99
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.) *		89,99
Primal Rage *		79,99
Sensible Golf		69,95
Sensible World of Soccer 95/96		59,99
Sim Classics (dt.): *Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant*		69,95
Soccer Stars 96: *Fifa Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premier Manager 3*		69,99
Super Skidmarks		59,95
Super Skidmarks Data Disk		39,99
Super Street Fighter 2		59,95
Super Tennis Champs		39,99
Tiny Troops *		59,99
Top Gear 2		49,95
Whales Voyage 2		89,95
Worms		59,99
"Z" *		**59,99**

Games speziell für A1200

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,95
Biing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless	**59,99**
Coala	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
Extreme Racing	49,99
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Slam Tilt	**49,99**
Speris Legacy	59,99
Star Crusader	49,99
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,99
Erben der Erde	59,99
Evolution *	**49,99**
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Titel		Preis
Aufschwung Ost (dt.)	SONDERPOSTEN	9,99
B-17 Flying Fortress		39,95
Behind the Iron Gate	**SONDERPOSTEN**	**19,99**
Black Crypt		29,99
Civilization		39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN	9,99
DarkSeed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN	9,99
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		19,99
Dogfight		39,95
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Elite Plus		39,99
Embryo	SONDERPOSTEN	9,99
F1 World Championship (A600, A1200)		**19,99**
Fields of Glory		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN	9,99
Gunship 2000		39,95
Jimmy White Snooker		29,99
John Madden Football		29,99
K 240		29,99
Lothar Matthäus Super Soccer		29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN	29,99
Pacific Islands		29,99
PGA Tour Golf Plus		29,99
Pinball Magic		29,95
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP.	9,99
ranTrainer (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Red Baron		39,95
Road Rash		29,99
Sim Ant Classic (dt.)		39,95
Sim City Classic		39,95
Space Hulk		29,99
Space Quest 1		19,95
Syndicate (engl.)		29,95
Team Yankee (dt.)		39,99
Theme Park (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Tornado (dt.)		39,95
Turbo Trax		29,99
UFO – Enemy Unknown		39,95
Wing Commander (dt.)		29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN	9,99
Zeewolf	SONDERPOSTEN	19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN	29,99

Disketten

Artikel	Preis
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Alien Trilogy	**89,99**
Criticom	89,99
Darkstalkers *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex	89,99
Krazy Ivan	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off *	99,99
Panzer General *	89,99
Resident Evil (dt.) *	**89,99**
Ridge Racer Revolution *	99,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	89,99
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Total NBA 96	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	**99,99**

Unser Tip des Monats:

Hattrick!
– Ikarion –

Führen Sie Ihren Fußballverein aus dem Amateurlager an die Spitze des europäischen Fußballs! Das finanzielle uns sportliche Wohl des Teams hängt allein von Ihrem Geschick ab.

A500 * / A1200 *

69,99



Kaum zu glauben!

Aufschwung Ost
Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo

Solange der Vorrat reicht!!!

je **9,99**

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

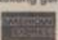
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.






Wo Sie uns finden:

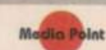
Seit 03.05.96 auch in Koblenz



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



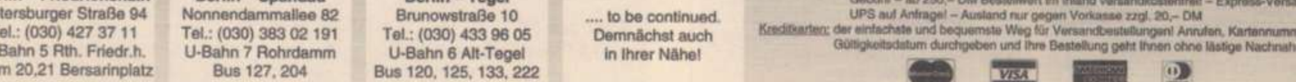
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



AMIGA

play

GROSSER SPIELETEIL 6/96

Spiele-Hits der AMIGA-Play-Leser

1. Worms	Team 17
2. Siedler	Blue Byte
3. Bling	Magic Bytes
4. UFO	MicroProse
5. Colonization	Microprose
6. Pinball Illusions	21st Century
7. Fears	Attic
8. Carribean Disaster	Ikarion
9. Alien Breed 3D	Team 17
10. Colonisation	Microprose



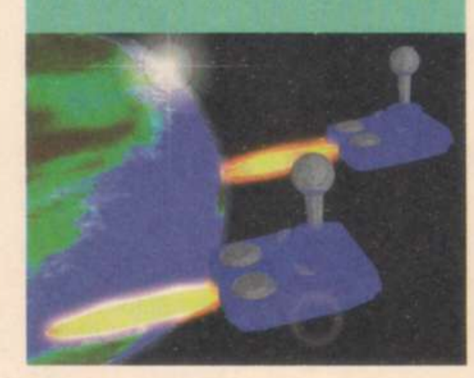
Die fünf glücklichen Gewinner unserer monatlichen Spiele-Hits-Auslosung stehen wieder fest: Je fünfmal **Zeewolf 2,** gestiftet von **Binary Asylum,** gewinnen:

S. Schuster, 23734 Grömitz
M. Kuhnen, 45355 Essen
V. Fischer, 61194 Niddatal
D. Jansen, 47807 Krefeld
P. Engelhard, 14059 Berlin

Schicken Sie uns eine Postkarte mit Ihren drei aktuellen Lieblingsspielen. **Geben Sie dabei bitte Ihren Computertyp an, damit wir Ihnen das passende Spiel schicken können.** Wie immer haben wir fünfmal das »Spiel des Monats« zu vergeben; ein von uns in jeder Ausgabe gewähltes, brandaktuelles Spitzen-Game. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen sich nicht beteiligen.

Ihre Postkarte schicken Sie bitte an:
MagnaMedia Verlag AG
AMIGA-Redaktion
Stichwort: Spiele-Hits
85531 Haar bei München

INHALT







Der Computer ist mittlerweile ein beliebtes Spielzeug geworden. Kein Wunder, daß ihm zahlreiche Messen gewidmet sind. Eine davon ist die ECTS, die sich auf elektronische Unterhaltung spezialisiert hat.

MESSEBERICHT

ECTS Frühling '96

von Vera Brinkmann

Zweimal im Jahr ist London Austragungsort einer Entertainment-Messe: die ECTS präsentiert neue Computerspiele. Hier werden nicht nur die aktuellen Produkte vorgestellt, vielmehr sind Trends für die Zukunft erkennbar. Die Frühlings-ECTS brachte es an den Tag: Der Spielemarkt orientiert sich neu und der Amiga, ehemals für dieses Marktsegment prädestiniert, bleibt außen vor.

Dies ist umso erstaunlicher, als gerade die englischen Labels bislang viel Innovatives auf den Markt brachten. Die Prioritäten haben sich eindeutig verschoben und zwar zugunsten des PC und der neuen 32-Bit-Spielekonsolen (Sony Playstation, Sega Saturn). Vom Amiga ist leider kaum noch die Rede.

Die Frage sei erlaubt, was dazu führte, daß der einst so starke Markt abbröckelt und im Grunde kaum noch Hoffnung auf eine Besserung in der Zukunft läßt. Sicherlich dürfte das schleppende Geschäftsgebahren, das AMIGA Technologies bislang in Sachen Amiga an den Tag legte, einer der Gründe sein, warum Spiele-Entwicklerfirmen den Rückzug von dieser Plattform beschlossen.

Aus unterschiedlichsten Quellen war zu vernehmen, daß die Spielefirmen allgemein unzufrieden mit der Informations- und Supportpolitik sind. Die Bemühungen seitens AT waren zwar zu erkennen, aber es mußte nach dem Zusammenbruch Commodores viel Aufbauarbeit geleistet werden – für den Spielemarkt blieb wenig Engagement. So verstrich kostbare Zeit, die vielen Software-Firmen wohl zu lang war. Jetzt kann man nur noch hoffen, daß sich der designierte neue »Besitzer«, die amerikanische Firma Viscorp, verstärkt um eine Intensivierung und Reaktivierung dieses wichtigen Marktsegments kümmert.



Auf dem Rückzug: Die bevorstehende Spielemesse »E3« in Los Angeles machte der ECTS das Leben schwer



Wenig Name, viel Spiel: Zwar heißt das Programm nur »Z«, es steckt aber mehr dahinter als nur ein Buchstabe

Eher am Rande und auf beharrliches Nachforschen konnten doch noch einige Produkte entdeckt werden: Die beste Nachricht kam sicherlich von Warner Interactive International, die für das bekannte englische Label Bitmap Brothers die deutsche Distribution übernehmen. Die Fertigstellung von »Chaos Engine 2«, das alle Chancen hat, zum Renner des Jahres zu werden, steht kurz bevor. Wir konnten einen ersten Blick auf die zu 90 Prozent fertige Version werfen. In diesem Actionspiel treten jeweils zwei Spieler auf einem Splitscreen gegen zahlreiche Feinde an, wobei dies entweder mit einem computergesteuerten oder menschlichen Gegner geschieht. Der Spieler blickt von oben auf ein dreidimensionales Spielfeld, das mit tollen Grafiken aufwartet. Sound und situationsangepaßte Soundeffekte vermitteln tolle Atmosphäre.

Zwar noch nicht in Arbeit, aber zumindest geplant ist die Umsetzung des neuen Action-Strategie-Spektakels »Z«, das in Kürze zunächst für den PC veröffentlicht wird. Dieses Spiel könnte durchaus dem Verkaufsschlager des vergangenen Jahres »Command & Conquer« den Rang ablaufen.



Alte Bekannte: Das Söldnerspiel »Chaos Engine 2« wird auf dem Amiga wohl ein Erfolg wie der erste Teil

Mit 21st Century hat sich nach Fertigstellung von »Slamtilt« eines der klassischen Labels aus dem Amiga-Markt verabschiedet. Unzureichende Absatzprognosen machen den Amiga als Entwicklungsbasis unattraktiv, war vom deutschen Distributor Selling Points zu hören.

Das kleine, aber feine Programmierteam aus dem Nachbarland Österreich, NEO, setzt jedoch nach wie vor auf die Plattform Amiga. Bekannt durch Spiele wie »Whale's Voyage« oder dem »Clou« präsentieren sie ihr neuestes Produkt »Fightin' Spirit«, das für Amiga 500, Amiga AGA und CD32 in Kürze erhältlich sein wird. Dieses blitzsaubere Beat'Em Up verfügt in der Amiga AGA CD-ROM-Version über 30 zusätzliche Animationsphasen pro Charakter, größere animierte Hintergründe, zahlreiche tolle Effekte wie Feuer und Rauch, sowie zusätzliche Sprachausgabe.



Flachgelegt: Wer bei »Fightin' Spirit« gegen das Reptil antritt, kann sich auf einiges gefaßt machen

Das englische Label Domark überprüft gerade, ob nach der Management-Sim »Champ Manager 2«, die dieser Tage auf den Markt kommt, auch das in Kürze in England erscheinende Fußball-Sportspiel »Total Football« für den deutschen Markt umgesetzt wird.

Große Firmen wie Acclaim, deren Labels auch noch für den Amiga entwickeln, zogen eine Teilnahme an der E3 in Los Angeles, der Messepräsenz auf der Frühjahrs-ECTS vor. Daß auch andere große Labels wie beispielsweise Virgin oder Electronic Arts fernblieben und ihre Planungen auf die E3 gerichtet haben, zeigt, daß London als Messestandort im Frühjahr zunehmend uninteressant wird. Es wird sich zeigen, ob der Amiga auf der E3 zumindest Erwähnung findet. Falls Viscorp sich noch entschließen könnte, kurzfristig eine Messeteilnahme auf die Beine zu stellen, könnte dies seitens der Spielehersteller durchaus als positives Zeichen für die Zukunft gewertet werden. *rk*

IHR AMIGA© DISTRIBUTOR !

Slamt Tilt AGA Pinball - Game DM 49,-

Mc Donalds - Action!

Evolution- Humans III CD/Disketten DM 59,-



Zeewolf II DM 59,-

Bei jeder Bestellung erhalten Sie einen Mc Donalds - Gutschein!

Nemac IV DM 49,-

CD 32 Games

Titel	Preis
All Dogs go to heaven	10,-
Bump n Burn	10,-
Cinderella	10,-
Classic Board Games	10,-
Fire & Ice	10,-
Morph	10,-
Nick Faldo's Golf	10,-
The Hound of the Baskervilles	10,-
The illustrated works of Shakespeare	10,-
The new basics electronic cookbook	10,-
Time Table of History	10,-
Alfred Chicken	15,-
Battle Toads	15,-
Out to lunch	15,-
Overkill / Lunar C	15,-
The Hutchinson Encyclopedia	15,-
Gamers Delight I	19,-
Sensible Soccer Intern.	19,-
Dangerous Streets/Wing Commander	**20,-**
D-Generation	20,-
Humans	20,-
Impossible Mission 2025	20,-
James Pond II	20,-
Last Ninja III	20,-
Liberation	20,-
Quick the thunder rabbit pl. Lösung	20,-
Alien Breed Spec. / Qwak	**25,-**
Banshee	25,-
Grandslam Gamer Gold Coll. -3 Games- (Jet Strike/Bump n Burn/Nick Faldo Golf)	25,-
Super methane brothers	25,-
Surf Ninja	25,-
Video Creator	25,-
Defender of the crown 2	**29,-**
Emerald Mines	29,-
Nigel Mansell's Grand Prix	**29,-**
Soccer Superstars	29,-
Trolls	**29,-**
Whales Voyage 1	29,-
Base Jumpers	34,-
Beneath a Steel Sky	35,-
Brian the Lion	35,-
Rise of the Robots	**35,-**
Skeleton Crew	35,-
Gloom	39,-
Lotus Trilogy	**39,-**
Microcosm	39,-
Paws of Fury	39,-
Thomas the Tank Engine Pinball	39,-
Zool 2	39,-
Superfrog	**45,-**
Pinball Illusions	**49,-**
Star Crusader	49,-
Pirates Gold	**55,-**
Alien Breed 3 D	59,-
Erben der Erde	59,-
Speris Legacy	59,-
Super Streetfighter II TURBO	59,-
Worms	59,-
Cedric	69,-

Amiga Games

Titel	Preis
AMIGA 1869 AGA dt.	29,-
Alien Breed 3 D AGA	59,-
BIG FOUR -4 Games- dt.	45,-
Behind the Iron Gate	25,-
Biing! ECS/AGA dt.	79,-
Black Viper ECS/AGA	69,-
Breathless AGA	59,-
Bundesliga Manager Hattrick	79,-
Captain Planet ECS	19,-
Cedric	69,-
Coala ECS/AGA	55,-
Count Duckula 1 + 2	je 19,-
Demon Blue - Crazy-Games -	19,-
Dungeon Master 2 AGA	79,-
Erben der Erde dt. AGA	45,-
Exile	39,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Fußball Total ECS/AGA	19,-
Gamers Delight II CD	29,-
Gloom AGA	45,-
Gloom Deluxe ECS/AGA	59,-
Grandslam Classics - 5-Games -	19,-
James Pond III AGA	19,-
Kindoms of Germany dt.	39,-
Lost Vikings	29,-
Megarts Ice Hockey	39,-
Myth	19,-
Nick Faldo's Golf	19,-
Obsession	49,-
Pinball Illusions AGA	59,-
Pinball Mania AGA	59,-
Reunion ECS/AGA	35,-
Rings of Medus GOLD dt.	39,-
Rise of the Robots AGA	35,-
Sensible World of Soccer 95/96	59,-
Sim City 2000 AGA dt.	75,-
Sim Life AGA dt.	25,-
Soccer Stars '96 (Fifa Int. Soccer/Anstoß/Premier 3/Kick off)	65,-
Space Legends (Wing Com./Mega Traveller 1/Elite)	39,-
Speris Legacy AGA	65,-
Star Crusader AGA	59,-
Surburban Commando	19,-
Super Streetfighter II TURBO AGA	59,-
Super Tennis Champs	45,-
Tile Move - Puzzle Games -	35,-
Tracksuit Manager ECS/AGA	45,-
Triple Fun Pack (Die Siedler/Chaos Engine/Terminator 2)	45,-
Virtual Karting AGA	45,-
Vital Light	15,-
Watchtower AGA	49,-
Whales Voyage 2 dt.	69,-
Whizz ECS	25,-
Winter Olympics	25,-
Worms	59,-
Xtreme Racing AGA	49,-
Zeewolf I	25,-
Zeppelin Gold Edition dt.	49,-

Amiga CD 32

Artikel	Preis
Console incl. Joypad + 2 CD's	255,-
SX 32 Modul	379,-
SX 32 + Tastatur	450,-
Scard Kabel	15,-
Joypad CD 32	35,-
Joypad Honeybee	39,-
Maus beige	25,-
Maus schwarz	35,-
Amiga Maus + Pad	39,-

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro Star	39,-
Competition Pro Star Mini	29,-
Cruiser schwarz	25,-
Cruiser TURBO	29,-
Konix Navigator	29,-
Konix Speedking Autofire	29,-
Mindscape Powerplayers	19,-
Zipstick	29,-

Disketten

Artikel	Preis
3,5" DD BASF	8,
3,5" DD MAXELL	8,

Conny Figge
Schnellversand
Sponheuer Straße 25
45326 Essen
Telefon 0201 - 33 34 22
Telefax 0201 - 33 34 11

Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!

Polnische Zeitungen und Software auf Anfrage.

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG.

Bitte Preisliste anfordern! Händleranfragen erwünscht! **Ab sofort per Nachnahme DM 9,- !**



ACTION-SPIEL

Zeewolf II – Wild Justice

von Carsten Borgmeier

Spiele mit Polygongrafik haben den Vorteil, weniger rechenintensiv zu sein. So läuft denn »Zeewolf 2« auch auf allen Amigas vom 500 bis zum 4000. In seinem schwer bewaffneten Hubschrauber fliegt der Pilot über Wiesen, Wüsten und Ozeane und bekämpft alles, was ihm vor die Geschütze kommt. Bewaffnung und Panzerung machen den Heli »Zeewolf« zu einer idealen Waffe, wenn es um Fronteinsätze geht. Dabei kann er sowohl von Land, als auch von Flugzeugträgern aus operieren.

Innerhalb kurzer Zeit kann das Fluggerät dann jeden Punkt des Zielgebiets erreichen. Gesteuert wird wahlweise mit Maus (was jedoch wenig empfehlenswert ist) oder Joystick. Immer verhält sich der Zeewolf wie ein echter Hubschrauber. Je nach Vorwärtsneigung beschleunigt er mehr oder weniger stark; dabei verliert er aber auch stark an Höhe. Hält man den Knüppel gerade, schwebt der Heli auf der Stelle, wobei eine leichte Bewegung in die Richtung festzustellen ist, in die die Nase zeigt.

Dicke Luft: **Mit nur einem Hubschrauber tut man sich gegen so viele Flugzeuge und Schiffe etwas schwer**

Taktische Varianten

Hat sich der tollkühne Flieger einmal mit der Steuerung angefreundet, warten in den einzelnen Missionen vielfältige Aufgaben auf ihn.

Mal müssen gepanzerte Fahrzeuge eliminiert werden, dann müssen Geiseln befreit und anschließend an genau definierten Orten abgeliefert werden. Für jede erfolgreich abgeschlossene Einzelaktion gibt es Punkte, und jede Ebene verfügt auch über weniger entscheidende, aber nichtsdestotrotz interessante Sekundärziele. Im einzelnen gibt es 32 unterschiedliche Missionen, die in folgende Kategorien fallen:

Search And Destroy: Ziele müssen gesucht und zerstört werden. Getroffene Objekte explodieren, beginnen bildfüllend zu brennen oder kokeln vor sich hin. Besonders schön ist ein brennender Bohrturm (ist ja alles nur Spiel). Jedenfalls verschwinden sie von der Übersichtskarte, wo nur aktive Ziele rot markiert bleiben.

Airlift: Befreundete Fahrzeuge werden an die Leine genommen und an besonderen »drop points« abgesetzt. Airlifts verbrauchen besonders viel Treibstoff, sind aber für bestimmte Missionen unerläßlich. In der Regel muß der »Abwurf« über einer Freifläche erfolgen, sonst verweigert der Bordcomputer die Zusammenarbeit.

Escort: Eskortieren erfordert einige Aufmerksamkeit. Die zu begleitende Einheit fährt eine vorgegebene Route ab und wartet an den Begegnungspunkten solange, bis der Zeewolf in unmittelbarer Nähe ist. Feindliche Kräfte versuchen unterdessen alles, um die Weiterfahrt zu verhindern. Erst am Ziel ist die Gefahr vorüber.

Rescue: Eine oder mehrere Geiseln befinden sich auf Inseln oder sie sind in Gebäuden eingesperrt. Gefängnisse müssen durch Beschuß aufgesprengt werden, anschließend kann gelandet werden. Leider sind die Leutchen schlecht zu Fuß, und sie haben die Tendenz, vom Ort ihrer Gefangenschaft wegzulaufen. Deshalb darf mit der Rettung nicht zu lange gezögert werden, auch wenn Feindpanzer im Visier sind. Zudem werden sie bei Kampfhandlungen oft getötet, was im Endeffekt den Misssionserfolg gefährdet.

Protect: Taktische Gegebenheiten machen es erforderlich, daß ausgewählte Gebäude oder Fahrzeuge beschützt werden müssen. Allerdings kommt ein derartiger Auftrag nie allein, weshalb man das fragliche Objekt öfters alleinlassen muß.



Dicke Brocken: Für diese Gegner wird man viel Munition verbrauchen. Gut, daß man sich neue kaufen kann.

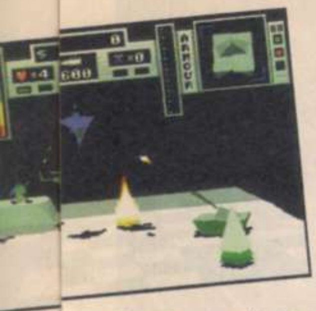
Capture Building: Für das Stürmen von Gebäuden steht eine schnelle Eingreiftruppe bereit, die aber erst sicher am Ziel ankommen muß. Sind die Männer am Boden, beginnen sie unverzüglich mit ihrem kriegerischen Handwerk.

Zusatzwaffen

Höhere Levels warten mit fernsteuerbaren Einheiten auf. Dazu muß zunächst das »Remote Link Camel«, ein spezielles Gefährt, von dem es pro Ebene gemeinerweise höchstens eines gibt, aufgesucht werden. Dann kann man Verbindung zu see- und bodengestützten Vehikeln aufnehmen. Die Dinger lassen sich genauso steuern wie der eigene Flieger bei Lufteinheiten, allerdings können sie nicht betankt oder neu mit Waffen bestückt werden. Außerdem zerstören sie sich selbst, wenn das



Ein Senkrechtstarter: Auf der Bohrinsel ist ein befreundetes Flugzeug gefangen, das der Spieler befreien muß

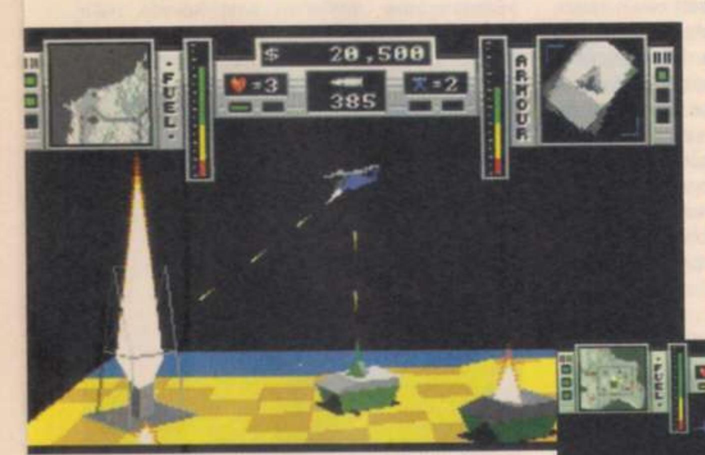


Luftkampf: Der Zeewolf muß sich auch gegen schnellere Gegner behaupten

Benzin ausgeht. Dennoch sollte man sich die Zusatzwaffen nicht entgehen lassen:

Cougar: Dieser fernsteuerbare Panzer verfügt über durchschlagende Waffen und starke Armierung. Naturgemäß geht das auf Kosten der Manövrierfähigkeit, wenngleich dieses Gefährt auch durch seichtes Wasser fahren kann. Ein automatisch zielender Turm mit leichtem Maschinengewehr gegen Boden- und Luftziele sowie Granatwerfer attackieren den nächststehenden Feind.

Kestrel: Hierbei handelt es sich um einen »Senkrecht-Starter, ein Zwischending zwischen Zeewolf und konventionellem Flugzeug. Es ist mit der experimentellen ZEUS-Rakete ausgestattet, die einen Eliminationsfaktor von 100 Prozent garantiert. Bei allen anderen Waffen ist selbst bei Auftauchen des Gegners in der »gun camera« nicht damit zu rechnen.



Feuer frei: Jeder Treffer wird mit einem dekorativen Feuerball belohnt. Hier hat es eine Ölquelle erwischt, die Flak versucht zu retten, was noch zu retten ist.

Barracuda: Das Torpedoboot bietet eine hervorragende Ausgangsbasis für See-Attacken. Kanone, Lenkraketen und Torpedos stiften heillose Verwirrung. Jedoch ist die Barracuda selbst eher leicht zu versenken.

Transport Helicopter: Außer einer höheren Tragkraft hat dieser Prototyp wenig zu bieten. Besonders nachteilig wirkt sich im Spiel aus, daß die Einheit beim Abbruch der Fernsteuerverbindung ins Meer fallen kann – ein Konstruktionsfehler, denn bei Angriffen auf die wertvollere Haupteinheit bleibt oft gar nichts anderes übrig.



Die Hard: Die Szene mit Helikopter und Wolkenkratzer erinnert entfernt an einen erfolgreichen Actionfilm

Spielablauf

Anhand einer taktischen Karte, die sich jederzeit bei weiterlaufendem Spiel einblenden läßt, gewinnt man schnell den entscheidenden Überblick. Weiß markierte Punkte deuten die eben angesprochenen Ziele an, herumirrende Geiseln leuchten blau auf, und Flugzeugträger sind gelb eingezeichnet.

Neben dem Charakter der Mission erhält man in einem Extra-Fenster Aufklärungsfotos geliefert, die etwa einen Eindruck von der Umgebung rund um eine Gefängniseinrichtung geben. Markante Punkte wie Straßenverläufe, Bohrstellen, Türme, Pyramiden etc. sollte man sich immer gut einprägen. Einerseits, um nicht an wichtigen Stellen vorbeizufliegen, andererseits erleichtert das auch den Weg zurück.

In der Regel wird man zuerst vorhandene Defensivstellungen ausschalten, um zu landen, abzuwarten, bis die nett animierten Männchen eingestiegen sind, und dann Richtung See abdampfen. Freilich, so einfach wie hier geschildert ist das Ganze nicht. Bei der ersten Feindberührung, zu der ein fehlgeleiteter Schuß reicht, beginnen mobile Flakstellungen mit Boden-Luft-Raketen zu feuern. Später machen hinzukommende Lufteinheiten Ärger.

Zum Glück kann man auf ein umfangreiches Arsenal zurückgreifen. Von der Bordkanone, die höchstens 600 Schuß besitzt, über einfache Raketen bis zur gelenkten Luft-Luft-Rakete ist alles vorrätig. Von der letzteren existieren allerdings nur acht Stück.

Auftanken und Bunkern ist wiederum nur an speziellen Punkten möglich. Da kann es leicht passieren, daß unterwegs der Treibstoff ausgeht und man dekorativ in die Botanik stürzt. Das gibt eine bildhübsche Explosion. Allerdings – und das macht die Sache spannender – ist nur die Munition für die Maschinenkanone kostenlos, alles andere (z.B. Raketen) gibt es nur gegen Geld, das man sich durch militärische Erfolge verdient. Erfolgreiche Kombatanten dürfen sich über eine hochgerüstete Maschine freuen, während Anfänger die paar Schuß Startvorgabe bald verbraucht haben. Für Motivation ist also gesorgt, die Missionen sind schwierig genug, um den Steuerknüppel immer wieder in die Hand zu nehmen. *rk*



MEINUNG

Selten werden militärische Konflikte überzeugend auf dem Computer in Szene gesetzt. Auf die richtige Ballance zwischen Strategie- und Ballerelementen kommt es an. Zeewolf II hat es geschafft. Durch die zahlreichen Einheiten mit unterschiedlichsten Stärken und Schwächen, die oft einen Gegenpart auf der anderen Seite haben, kann man kaum Überlegenheit erringen, ohne verschiedene Taktiken anzuwenden.

So befinden sich unter den 22 Fahrzeugen mobile ECM-Fahrzeuge, die die Orientierung und Funkverbindung beeinträchtigen, Hilfs- und Radarstellungen, welche die feindliche Treffergenauigkeit verbessern, Landungsboote, die Marines und kleine Fahrzeuge ausspucken und vieles mehr. Saboteure und Verräter in falscher Uniform halten die Abwehr auf Trab. Interessante Gebäudetypen wie Dome, Hochhäuser und Türme bergen eventuelle Überraschungen. So kann man bei letzteren erst nach Beschuß jeder einzelnen Etage feststellen, ob sich darin tatsächlich Geiseln oder eigene Truppenteile, Techniker oder doch Gegner verbergen. Auf dem Dach der Gebäude kann man sogar landen. Die vielen Überraschungen machen das Spiel auch längerfristig interessant, doch die Bodentexturen, inklusive funkelnder See und Palmenbewuchs, meint man schon irgendwo gesehen zu haben. Einen Innovationsbonus müssen wir uns deshalb verkneifen, für einen Platz in der oberen Kategorie reicht der Spielspaß allemal aus.

Zeewolf II

AMIGA-PLAY 6/96 — **85%** (sehr gut)

Grafik: **80%** Sound: **60%**

Festplatte: nein
RAM: 1 MByte
☒ A 500: ☒ A 2000: ☒ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 70 Mark
Anbieter: Fachhandel









FLIPPER-SIMULATION

Pinball Prelude

von Carsten Borgmeier

Wieviele Flipper braucht der Mensch? Wenn es nach der Zahl der Neuerscheinungen der letzten Zeit auf diesem Gebiet geht, offenbar eine ganze Menge. Das Softwarehaus Effigy schickt mit »Pinball Prelude« einen neuen Kandidaten ins Rennen. Auf drei thematisch verwandten Ebenen (»Past«, »Present« und »Future«), sollten Freunde des simulierten Ballvergnügens genug Material finden, um sich auszutoben. Neben den spezifischen Eigenheiten verfügt jeder Tisch über Features wie Multiball oder Verhalten der Bonus-Aufsteller.



Prähistorisch: In der Vergangenheit bekommt es der Spieler mit Dinos und Holzschlägern zu tun

Punkte werden rechts oben addiert, jedoch in Form einer relativ simpel anmutenden Zahleneinblendung – nicht wie bei Konkurrenzprodukten in aufwendiger grafischer Form auf gesonderten Displays. Flippertechnisch gesehen unterscheidet sich das Produkt von vielen ähnlichen Werken durch das butterweiche Side-Scrolling, wenn der Ball zum Beispiel auf dem sehr ansehnlich animierten Wasserfall in der »Vergangenheit« einmal auf Abwege kommt. Die restliche Grafik folgt dem traditionellen Schema (Draufsicht). Gesteuert wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur.

MEINUNG

Um es im Fußballjargon auszudrücken: das Team Effigy verliert die Partie verdient aufgrund technischer Unterlegenheit.
Auf dem Future-Tisch ist die Grafik so dunkel, daß man kaum den Ball zu Gesicht bekommt. Die Epoche Gegenwart gefällt noch am besten, weil sich öfters etwas in der Satellitenschüssel oder auf dem Fußballfeld tut (GOAL!).
Allerdings wird der gute Eindruck durch den wenig originellen »Past«-Level mit den hoffentlich bald endgültig ausgestorbenen Dinos wieder zunichte gemacht. So will sich das vielbeschworene Flipper-Feeling wie in der Kneipe nicht recht einstellen. Lediglich die gute Spielbarkeit rettet den Flipper vor dem Absturz.

Past – Vergangenheit

In prähistorischem Gewand kommt Tisch Nr. 1 daher. Entsprechend naturverbunden, felsig und zerklüftet ist das Design geraten. Angestoßen wird das Spiel durch einen Holzpflock, auf einer bewaldeten Anhöhe stehen fünf turmähnliche Gebilde (als Bumper) herum, und darunter verbergen sich zahlreiche geheimnisvolle Höhlen, die von Fackeln teilweise beleuchtet werden. Der unvermeidliche Dino in der Mitte des grasbewachsenen Spielfeldes sorgt für zusätzliche Abwechslung, indem er sich beispielsweise keck den Ball schnappt. Bemerkenswert erscheint allenfalls noch der »Rubberball« (Gummiball)-Modus.

Present – Gegenwart

Als zweite Epoche erscheint die Gegenwart, hier dürfen Fastfood, Parkplatzsuche, das ständig piepende Handy, die Satellitenschüssel und natürlich das Fußballfeld nicht fehlen, schließ-



Fußball-Flipper: Was könnte allgegenwärtiger sein als die »schönste Nebensache der Welt«?

lich kommt das Game aus England. Ballartisten erproben auf dem Rasen ihre Fähigkeiten im Umgang mit dem runden Ding. Dazu muß die Kugel zuerst über eine der oberen Rampen ins Feld befördert werden und dann per Druck auf die Leertaste ins gegnerische Gehäuse. Das klingt einfacher, als es ist, denn die Abwehr des Effigy-Teams ist pfeilschnell. Weil die Zeit für gezielte Aktionen nicht ausreicht, hämmert man oft auf der Tastatur herum. Bekannte Versatzstücke wie die bunten, bei Gelegenheit aufblitzenden Leuchteffekte, die das Geschehen auf dem Computermonitor näher an die Realität bringen würden, findet man nur an diesem Tisch. Bei den anderen Spielepisoden fehlen diese wichtigen Elemente gänzlich, hier existiert wenigstens eine derartige Anzeige.

Future – Zukunft

Düster sieht das Zukunfts-Szenario aus. Schwarze, giftige Wolken dräuen inmitten einer Wolkenkratzer-Kulisse, die dem Kultfilm »Bladerunner« entliehen sein könnte. »Air Cleaners«, also Luftreiniger, sind dringend ge-



Düstere Zukunft: Vor lauter schwarzer Zukunftsvisionen kann man kaum den Spielball erkennen

fragt. Leuchtende Energiebarrieren dienen als Bumper-Ersatz. Trifft die Kugel, im Zukunfts-Flipper als Roboter ausgeführt, auf Hindernisse, wird sie durch funkensprühende Deflektoren abgelenkt oder auch in die weitere Umlaufbahn geschossen, von wo sie erst nach längerem Herumkreisen zurückkehrt. Variierende Ballgewichte (je nach Schwierigkeitsgrad) machen die Einschätzung des Spielverlaufs nicht eben leichter. *rk*

Pinball Prelude

AMIGA-PLAY 6/96 — **65%** (befriedigend)

Grafik: **50%** Sound: **40%**

Festplatte: nein
RAM: ca. 2 MByte
☐ A 500: ☐ A 2000: ☐ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 89 Mark
Anbieter: Software Store,
Münchinger Str. 30, 71254 Ditzingen,
Tel. (0 71 56) 95 12 12,
Fax (0 71 56) 95 12 12



SPORTSPIEL

Ultimate Tour Tennis

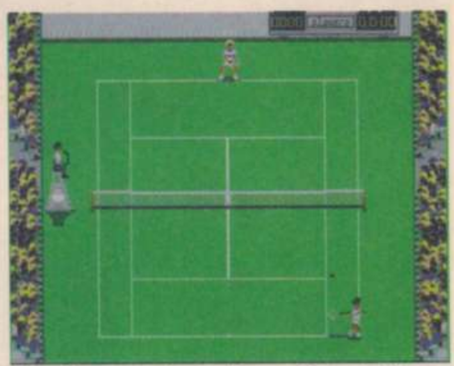
von Igor Vucinic

Was ist das? Zwei weiß gekleidete Gestalten schlagen auf einen kleinen Ball ein. Ärzte-Golf? Nein, nein... Es handelt sich dabei um das allseits beliebte »Tennis«; den Freizeitspaß, dem neben Boris Becker, Andre Agassi & Co. auch immer mehr Privatleute nachgehen.

Und damit man nicht immer mit Racket und Filzkugeln loslaufen muß, gibt es jetzt eine weitere Tennisumsetzung für den Amiga auf PD/Shareware-Basis. Teure Trainingsstunden und Ausrüstung sind überflüssig. Stattdessen genügt ein Joystick, um sich so richtig austoben zu können.

Hat man die beiden Disketten an seinen Rechner verfüttert, findet man sich auch schon im Titelbild wieder. Im Optionsmenü darf man dann von der Spielerzahl (maximal vier Spieler) über das Aussehen der Figuren bis hin zum Untergrund (Rasen, Sand oder Kunststoff) seine Wahl treffen. Hat man alles konfiguriert, kann das Match beginnen. Per Feuerknopf plaziert man einen Cursor auf der gegnerischen Hälfte des Spielfelds – dort landet der Ball nach dem Aufschlag.

Die Ansicht des Courts entpuppt sich als Mixtur aus isometrischem 3D und Vogelperspektive, was unfreiwillig etwas komisch wirkt, da die Figuren aussehen, als würden sie liegen. Um nicht von der Konzentration auf das Spielgeschehen abgelenkt zu werden, wird der aktuelle Punktestand von einer Stimme aus dem Hintergrund angesagt. So entfällt das lästige Schielen auf die Punktetafel. Die eingebaute Coach-Funktion läßt den Computer die Stärken und Schwächen jedes Spielers analysieren. So erfährt man sofort, wo man vielleicht noch etwas an sich arbeiten sollte, damit der Gegner kein allzu leichtes Spiel hat. *rk*



Tennis von oben: Den »Grand Slam« wird das Spiel wohl nicht gewinnen, aber zu zweit bringt es einigen Spaß

MEINUNG

Für alle Tennisbegeisterten ist »Ultimate Tour Tennis« genau das richtige. Das Spiel als DEN Knaller zu bezeichnen, wäre sicherlich übertrieben, für ein PD-Spiel bietet es aber gute Qualität. Auch das umfangreiche Konfigurationsmenü läßt immer neue Varianten zu und sorgt auch nach längerer Zeit noch für Abwechslung. Schafft man es dann noch, einen menschlichen Spieler vor den Rechner zu zerren, sind viele unterhaltsame Stunden garantiert, denn gegen einen Kontrahenten aus Fleisch und Blut anzutreten, macht noch mal soviel Spaß wie ein Solomatch.

Ultimate Tour Tennis

AMIGA-PLAY 6/96

70% (gut)

Grafik: **50 %** Sound: **40 %**

Serie: Spielekiste #939 A+B
Vertrieb: Willi Hillenbrand, Bismarckstr. 64, 13585 Berlin, Tel.: (0 30) 3 33 54 25

ADVENTURE

Parrot Island

von Igor Vucinic

Jaja, ein Schiffbrüchiger hat's schwer. Er ist auf der Papageieninsel gestrandet, mit seiner mißlichen Lage äußerst unzufrieden und fordert seine sofortige Rettung durch einen abenteuerlustigen Amiga-Spielefreund. Der macht sich auf, und schaufelt flugs noch 3 MByte auf seiner Festplatte frei, um mit der Bergungsaktion beginnen zu können.

Im Urwald der Insel bewegt er sich dann mit der Point-and-Click- Methode, durch die LucasArts-Adventures ja so groß geworden sind. Er führt mehr oder weniger informative Gespräche mit Eingeborenen, sammelt Gegenstände auf, die ihm im späteren Spielverlauf noch mal nützlich sein könnten, verirrt sich ab und zu mal in den Tiefen des Dschungels, um aber schließlich doch wieder auf den richtigen Weg zurückzufinden.

Per Mausklick kann man dann den Gestrandeten zu den verschiedensten Tätigkeiten veranlassen. Man kann Türen oder Behältnisse öffnen und schließen, gefundene Gegenstände benutzen, Fundsachen einsammeln und weitergeben, die Umgebung betrachten, mit anderen Inselbewohnern reden und gegen widerspenstige Einrichtungen drücken.

Ist der Forscher dann auch Besitzer der Vollversion dieses Inselabenteuers, darf er sich durch über 50 Orte voller Rätsel und Bewohner klicken, um endlich ans Ziel zu gelangen. Bezüglich der Grafik macht »Parrot-Island« den Eindruck, als hätte man es mit Bleichmittel behandelt; sämtliche Grafiken haben eine merkwürdige Blässe, so daß es oftmals schwer fällt, den Hintergrund und einen für die Lösung des Spiels relevanten Gegenstand zu unterscheiden. Damit man nicht jedes Mal wieder von vorne mit dem Spielen und Erkunden beginnen muß, hat die Vollversion eine Speicherfunktion, so daß man am nächsten Tag wieder an der gleichen Stelle weiterspielen kann. Auch an britische »Parrot Island«-Fans wurde gedacht; eine englischsprachige Version ist gleich mit eingebaut. *rk*



Die Papageieninsel: Ohne guten Kontakt zu den Eingeborenen wird der Schiffbrüchige die Insel nie verlassen

MEINUNG

Leider ist abenteuerliche Software auf dem Amiga in letzter Zeit etwas dünn gesät. Diese Dürre versucht nun »Parrot Island« zu überbrücken, was auch relativ gut gelungen ist. Aus dem Spiel hätte man aber durchaus mehr machen können. So hätte eine ordentliche Prise Humor dem Spiel bestimmt nicht geschadet. Vor allem aber in punkto Grafik hinkt es der Konkurrenz um Längen hinterher. Aber was will man machen?! In Zeiten der Not spielt man lieber ein grafisch schlichteres Spiel mit akzeptabler Begleitmusik, als gar nichts. Zumal der Preis von 20 Mark für die Vollversion ja nicht zu hoch angesetzt ist.

Lost on Parrot Island

AMIGA-PLAY 6/96

65% (befriedigend)

Grafik: **45 %** Sound: **40 %**

Demoversion: Spielekiste Extra #149
Vollversion: Frank Otto, Grelckstraße 27, 22529 Hamburg,
E-Mail: Frank@Zinocave.wind.dbn.dinet.com





Fightin' Spirit

von Ralf Kottcke

Wieder einmal ist der Amiga Schauplatz eines Prügelspiels. Diesmal hat sich NEO des technisch anspruchsvollen Themas angenommen und ein knappes Dutzend Kämpfer aus aller Welt zu einer zünftigen Prügelei aufgefordert. Hintergrund des Spektakels ist, daß der Mafiaboß Jenshi Yamamoto für seine Organisation »Hikawa« Nachwuchs an fähigen Kämpfern sucht. Dieser Wettbewerb lockt natürlich allerlei zwielichtige Gestalten an. Ein Söldner, eine CIA-Agentin, ein 164 Jahre alter indischer Yogi (der sich für sein Alter gut gehalten hat), ein Shaolin-Mönch, ein japanischer Stock-Kämpfer und viele andere treffen sich zu Kämpfen rund um den Globus.



»Special Move«: Jeder einzelne der Kämpfer hat vier dieser eindrucksvollen Tricks auf Lager

Um dem Spieler die Figuren etwas näherzubringen, werden sie mit ihren individuellen Chraktereigenschaften, dem Kampfstil und einem 256-Farb-Portrait anschaulich ins Bild gesetzt. Der Thai-Boxer Tong Lee haßt alle Japaner, der amerikanische Söldner Burke alle Asiaten und das Reptil Yadon die gesamte menschliche Rasse.

So ausgefallen wie die Kämpfer, sind auch ihre Hobbies. Während sich der chinesische Mönch mit Comics amüsiert, trifft sich der Ex-Pate Lorents O'Donnel (seit einem Treffen mit dem Konkurrenten Jenshi im Ruhestand) abends gerne mit einer Flasche Whiskey. Der Karate-Tiger Ransha liebt dagegen die Menschenjagd. Seine außergewöhnliche Intelligenz verdankt er den Gen-Ingenieuren seines Auftraggebers Jenshi.



Umgefallen: Hier hat das Reptil den Menschen mit einem Schlag des schuppigen Hinterendes erwischt

Auch in die Hintergrundgrafiken haben die Programmierer Zeit und Ideen investiert. Während in den USA Nobel-Karossen die Szenerie mit ihren Scheinwerfern beleuchten, haben sich in Indien Elefanten als Zuschauer eingefunden. In Thailand betrachtet dagegen eine Buddha-Statue heiter gelassen das hektische Treiben. In einem Bonus-Level darf man dann auch mal auf einen wehrlosen Hubschrauber einschlagen. Insgesamt soll es in der endgültigen Version zehn Kampfarenen geben, für jeden Kämpfer eine.

Was Animation und Grafik angeht, kann das Spiel bereits jetzt überzeugen. Die farbenprächtigen Hintergründe scrollen flüssig vorbei, die Kämpfer, obwohl von beeindruckender Größe, reagieren flüssig und ohne Verzögerung auf die Anweisungen des Spielers und der Boden erzittert unter dem Aufprall der gestürzten Gegner.



Skorpion als Schutzpatron: CIA-Agentin Sheila bekommt es hier mit einem feurigen Gegner zu tun

Natürlich dürfen auch die »Special-Moves« nicht fehlen (vier davon für jeden Charakter). Schwungvoll geschleuderte Feuerbälle gehören noch zu den harmloseren Techniken. Oft verwandelt sich der Gegner kurzerhand in eine wild um sich schlagende Kugel oder in einen funkensprühenden Skorpion. Je nach Charakter und Kampfstil hat jeder Kämpfer seine bevorzugte Technik.

Dennoch brauchen sich die Sittenwächter keine Sorgen zu machen: Sogar im »Blut-Modus« ist außer einigen roten Pixeln nichts zu sehen. Auch zartbesaitete Spieler dürfen ohne Bedenken mitmischen.

Ich schnapp dich: Echse Yadon reißt den Rachen auf, offenbar voller Vorfreude auf den nächsten Gegner

Damit das Spiel für längere Zeit unterhaltsam bleibt, gibt es verschiedene Turnierarten. Man kann allein gegen alle Gegner antreten, oder im Team-Modus zusammen mit einem Mitspieler. Wie üblich, ist auch der Kampf gegen einen Gegenspieler vorgesehen.

Damit Einsteiger nicht gleich zuviel Prügel einstecken, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Einem ausgiebigen Schlagabtausch steht also nichts mehr im Weg.

Einziges Manko der Beta-Version: Die Gegner stellten sich noch sehr ungeschickt an und ließen sich erschreckend einfach vermöbeln. Aber daran soll sich laut Hersteller noch einiges ändern. Bereits jetzt zeichnete sich das Spiel durch eine Präsentation in bewährter NEO-Qualität aus – Titelmelodie und Grafik vom Feinsten. Insgesamt soll es 30 verschiedene Musikstücke zu hören geben.



Altmeister: Der indische Yogi hat in 164 Jahren einige Tricks gelernt, die Gegner müssen sich vorsehen

Fightin' Spirit wird es in drei Versionen geben: eine etwas abgespeckte für 1-MByte-Chip-RAM-Amigas, eine buntere für AA-Amigas und schließlich eine CD³²-Version mit Sprachausgabe und zusätzlichen Grafikeffekten. Anfang des 3. Quartals soll Fightin' Spirit in den Handel kommen. ■

http://www.info.co.at/neo

VORSCHAU

Neues von den Bitmap Brothers

von Vera Brinkmann

1988 begann ein englisches Label mit dem Programmieren von Amiga-Spielen. Der Name gehört inzwischen zu den bekanntesten im Spielegeschäft: die »Bitmap Brothers«.

Das Ballerspiel »Xenon« war der erste Streich. Kurz danach folgte mit »Speedball« ein futuristisches Sportspiel. Beide Spiele bekamen später nicht minder erfolgreiche Nachfolger. Im August 1990 erforschte ein tapferer Zwerg in »Cadaver« zahlreiche 3-D-Gewölbe, während es im Actionspiel »Gods« zweidimensional zur Sache ging.

»The Chaos Engine« eroberte im März '93 in Windeseile den Amiga-Markt. Danach entwickelte das Team vornehmlich CD-ROM-Spiele und die Amiga-Gemeinde mußte hoffen, daß sich die Bitmap Brothers nicht von ihnen abwenden.



Freie Auswahl: Die Kämpfer aus dem ersten Teil stehen auch in »Chaos Engine 2« wieder zur Verfügung

Ein Silberstreifen am Horizont zeichnet sich mit der Umsetzung von »Chaos Engine 2« ab, das voraussichtlich Mitte 1996 für Amiga 500 und 1200 auf den deutschen Markt kommt. Der Vertrieb wird von Warner Interactive geregelt. Und eine weitere gute Nachricht kann von den Bitmaps berichtet werden: Simon Knight, einer der Programmierer, teilte auf der Frühjahrs-ECTS mit, daß als nächstes Projekt für den Amiga die Umsetzung des Strategie-Hammers »Z« geplant ist.

Chaos Engine 2

Für Mitte 1996 ist »Chaos Engine 2« geplant. Dem erfahrenen Spieler dürfte das Szenario bereits aus der ersten Version bekannt sein. Die Programmierer versetzen die ursprünglichen Charaktere »The Thug«, »Preacher«, »Mercenary«, »Gentleman«, »Navvie« und »Brigand« in eine ganz neue Art von Spiel, bei dem sich Steuerung, Blickwinkel und direkte Konfrontation mit dem Gegenspieler zu einer interessanten Mischung verbinden.

In Chaos Engine 2 kommt es sowohl auf strategisches Geschick als auch auf Rechnergeschwindigkeit und Geschick im Umgang mit dem Joystick an. Das Duell der Kontrahenten spielt sich auf einem geteilten Bildschirm ab, wobei vielfältige Möglichkeiten der Manipulation bestehen. Jede Menge Extras, Spezialeffekte sowie ausgeklügelte Intelligenz der Computergegner zeichnen das Spiel aus, das über eine 3-D-Landschaft verfügt. Die Spielfiguren sind perfekt animiert. Die Hardwareanforderungen halten sich in Grenzen: Ein A500 und höher sollte über mindestens 1 MByte RAM verfügen. Der Preis dürfte sich bei knapp 70 Mark bewegen.

Z

»Z« ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das seinesgleichen sucht. Als Spieler müssen Sie versuchen, Ihren Gegner zu vernichten, bevor er das gleiche mit Ihnen macht. Unter der Führung Ihres Vorgesetzten »Zod« steuern Sie mit viel strategischem Geschick Ihre Armee von Roboterkriegern und versuchen dabei, Gelände, Rohstoffe und Gebäude zu erobern.

Teamwork: Zusammenarbeit der zwei Söldner ist das Wichtigste an »Chaos Engine 2«. Am meisten Spaß macht das Spiel natürlich mit einem menschlichen Mitspieler. Aber auch der Computer ist geschickt genug, um die vom Chaos besessenen Gegner kräftig aufzumischen.

Der Weg führt sowohl durch die gefrorenen Eiswüsten der Arktis als auch an trügerischen Lavaseen vorbei; immer geht es um die Eroberung und Kontrolle von Waffensystemen, Fabriken oder Radarstationen. Jeder Roboterkrieger verfügt über eine eigene Persönlichkeit, die letztendlich darüber entscheidet, wie er reagiert. Jeder der fünf Planeten, die es zu erobern gilt, hat seine Eigenheiten und der Spieler muß seine Strategie immer wieder aufs neue überdenken. Entscheidend ist, daß das Spiel in Echtzeit abläuft, abwechselnde Züge wie bei »Battle Isle« sind nicht vorgesehen. Reaktion, sicheres Urteilsvermögen und Geschick im Umgang mit der Maus sind entscheidend, wenn der Spieler mit seiner Armee nicht unterliegen will. *rk*



Der Boss: Sergeant Zod heizt Gegnern und Untergeben gleichermaßen ein (Bild der PC-Version)



Panzerfahrer: Das Spiel läuft in Echtzeit ab, schnelle Reaktionen sind gefragt (Bild der PC-Version)



Netter Vorspann: Minutenlange Animationen machen Appetit auf das Spiel (Bild der PC-Version)



Was wäre ein zünftiges Ballerspiel ohne einen brauchbaren Joystick? Damit dem Spieler nicht der Spaß vergeht, darf der Knüppel nicht schlapp machen. Was zu einem guten Joystick gehört, steht in diesem Artikel.

von Ralf Kottcke



VORSTELLUNG: JOYSTICKS

Freudenstecker

Der Joystick muß viel erdulden: stundenlanges Hochfrequenz-Drücken des Feuerknopfs, rabiates Zerren, Cola-Attacken und gelegentlich auch mal einen Wutanfall.

Das geht an die Substanz. Aber nicht nur die Stabilität ist entscheidend, es gibt auch diverse Zusatzfunktionen, die dem einen oder anderen Spieler wichtig sind. Und schließlich muß der Joystick auch angenehm in der Hand liegen. Darauf müssen Sie beim Joystickkauf achten:

Ergonomie: Ob der Griff lieber der Form der Hand nachempfunden sein soll oder man einen Stab mit rundem Knauf bevorzugt, ist letztlich Geschmackssache. Sie sollten lediglich darauf achten, daß der Knüppel nicht zu schwergängig ist. Kurzer Griff und hoher Widerstand ist eine untaugliche Kombination.

Wenn der Standkörper keine Saugnäpfe hat, sollte zumindest eine große Standfläche für Stabilität sorgen. Ständiges Festklammern führt bald zu Verkrampfungen. Gelegentlich haben Sie auch nichts, worauf Sie den Joystick abstellen könnten. Dann sollten Sie ihn auch mit **einer** Hand bequem halten können. Ein flacher aufgerauhter Grundkörper erleichtert das. Bei manchen Joysticks (z.B. Konix) ist der Grundkörper der linken Hand angepaßt. Hier können Linkshänder Probleme bekommen.

Bauteile: Das Zauberwort heiß »Mikroschalter«. Diese sollten jede Aktion mit einem deutlich hör- und fühlbaren »Klick« bestätigen. Ohne diesen Druckpunkt fühlen sich die meisten Spieler unwohl. Auch von den berüchtigten gewölbten Alu-Plättchen ist dringend abzuraten – nach kurzer Zeit sind sie oxidiert oder angerissen. Daß dagegen Gehäuse oder Griff zerbrechen, ist die absolute Ausnahme.

Feuerknöpfe: Auch hier sollte der Hersteller Mikroschalter einsetzen. Außerdem sollte die Funktion »Dauerfeuer« nicht fehlen. Stundenlanges rasendschnelles Betätigen der Feuertaste führt nicht nur zu einem Krampf im Arm, es lenkt auch von der Steuerung ab. Idealerweise sollte für das Dauerfeuer ein Extra-Knopf vorhanden sein, damit man ohne Umschalten wahlweise Einzelschüsse oder Feuerstöße abgeben kann.

Bei besonders guten Joysticks ist das Dauerfeuer regelbar. Eine sehr hohe Schußfrequenz kann in der Praxis nämlich eine langsame Schußfolge bewirken, je nach der Frequenz, mit der das Programm den Joystick abfragt. Es kann auch lästig sein, wenn der Stick einen rasenden Feuerstoß erzeugt, um dann einige Sekunden Pause zu machen (in der sich die Gegner ungehindert anpirschen können). Auch hier kann eine moderate Frequenz von Vorteil sein.

Manche Joysticks haben einen zweiten Feuerknopf, mit dem sich Sonderfunktionen auslösen lassen. Davon sind gelegentlich Sonderwaffen bei Ballerspielen betroffen. Das ist in jedem Fall besser, als solche Extras über die Tastatur zu steuern.

Sonstiges: Weitere Fakten finden Sie in der Tabelle, anhand der Fotos können Sie sich ebenfalls ein Bild machen. Und sparen Sie nicht an der falschen Stelle. Was nutzt ein billiger Joystick, wenn er nach 4 Wochen kaputt geht? Wer nichts nach seinem Geschmack findet, kann sich seinen Traum-Stick auch selbst bauen. Mehr dazu auf Seite 93. ■

Die Testmuster wurden uns zur Verfügung gestellt von:
Power Station: Nakatenusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel. (0 21 61) 6 00 93, Fax (0 21 61) 65 06 70

Alle Joysticks auf einenBlick

Produkt	Vertrieb	Preis (in Mark)	Digital/ Analog	Rechts-Links-Händer	Saugnäpfe	Dauerfeuer (regelbar)	Feuer – Mikroschalter	Stick-Microschalter	2. Feuer knopf
Honey Bee CD32	CROSS	35	digital	rechts	keine Stellfläche	ja (nein)	nein	nein	ja (4)
Cruiser Black	Vesalia	29	digital	symmetrisch	ja	nein	ja	ja	nein
Cruiser Colour	Vesalia	29	digital	symmetrisch	ja	nein	ja	ja	nein
Cruiser Turbo	Computer corner	29	digital	symmetrisch	ja	ja (nein)	ja	ja	nein
Zipstick	Fischer	39	digital	symmetrisch	ja	ja (nein)	ja	ja	nein
Konix Speedking Navigator	Computer corner	29	digital	symmetrisch	keine Stellfläche	ja (nein)	ja	ja	nein
Konix Speedking Analog	Computer corner	44,95	analog	rechts	keine Stellfläche	nein	ja	nein	ja
TP Joystick	Leisuresoft	24,99	digital	symmetrisch	ja	ja(nein)	ja	ja	ja
Competition Pro Mini	Media Point	19,95	digital	symmetrisch	nein	ja (nein)	ja	ja	nein
Competition Pro	Media Point	24,95	digital	symmetrisch	nein	ja (nein)	ja	ja	nein
quickjoy supercharger	Media point	19,95	digital	symmetrisch	ja	ja (nein)	ja	ja	nein
quickjoy junior	Media point	7,95	digital	symmetrisch	ja	nein	nein	nein	nein



HONEY BEE CD³²

Die einzige Alternative zu dem CD³²-Steuer-Knochen, den Commodore beschönigend als »Joypad« mitgeliefert hat. Zwar hat das Gerät keine Mikroschalter, es bedient sich jedoch deutlich besser als das Original. Die Schalter werden durch Gummikuppeln ausgelöst, die zwar keinen definierten Druckpunkt haben, aber dafür auch keine Verschleißerscheinungen zeigen. Eine Zeitlupe, die per Dauerfeuer die Pause-Taste betätigt, ist ebenfalls vorhanden. Zudem gibt's getrenntes Dauerfeuer für alle vier Knöpfe.

Preis: 35 Mark
Vertrieb: CROSS Computersystems, Wambeler Hellweg 126, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 5 31 13-34, Fax (02 31) 5 31 13-33
Testmuster: Power Station

CRUISER BLACK

Den »Cruiser« gibt es in drei Versionen. Diese ist in schlichtem Schwarz gehalten. Ein etwas kurzer Griff macht die Steuerung anstrengend. Dafür kann man den Widerstand in zwei Stufen verstellen. Dazu ist der verdrehbare Ring am Ansatz des Steuerknüppels da. Zudem hat der Joystick einen Adapter, mit dem man ihn auch an den »Spectrum« anschließen kann. Das flache Gehäuse läßt sich auch ohne Stellfläche angenehm halten.



Preis: 29 Mark
Vertrieb: Vesalia Computer, Industriestr. 25, 46499 Hamminkeln, Tel. (0 28 52) 10 68, Fax (0 28 52) 18 02
Testmuster: Power Station



CRUISER COLOUR

Neben dem bunten Design unterscheidet sich das farbige Modell vor allem durch den fehlenden Adapter. Auch einen Umschalter für unterschiedliche Computermodelle vermißt man. Ansonsten sind die Modelle baugleich. Wer also mit dem poppigen Design nichts anfangen kann, kann ohne Bedenken auf die schwarze Version zurückgreifen. Das Dauerfeuer findet man dann erst in der Turbo-Version.

Preis: 29 Mark
Vertrieb: Vesalia Computer, Industriestr. 25, 46499 Hamminkeln, Tel. (0 28 52) 10 68, Fax (0 28 52) 18 02
Testmuster: Power Station



CRUISER TURBO

Noch ein Modell aus der Cruiser-Reihe, diesesmal mit Dauerfeuer. Der Dauerfeuerknopf hat leider keinen Druckpunkt. Dafür ist er immerhin als separater Knopf für Feuerstöße vorhanden. Für Einzelfeuer kann man dann ohne weiteres Umschalten auf die beiden Einzelfeuertasten zurückgreifen, was im Eifer des Gefechts gelegentlich Vorteile bringt. Der Rest des Joysticks ist baugleich mit den Modellen »Black« und »Colour«.

Preis: 29 Mark
Vertrieb: Computer Corner, Albert Roßhaupterstr. 108, 81369 München, Tel. (0 89) 7 14 10 34, Fax (0 89)7 14 43 95
Testmuster: Power Station

ZIPSTICK

An diesem Joystick stimmt fast alles. Der Knüppel ist lang genug, die Mechnik exakt und leichtgängig, Saugnäpfe sorgen für sicheren Stand. Lediglich das Dauerfeuer könnte regelbar sein und einen extra Knopf (statt des Umschalters) haben. Ohne Standfläche hält sich das klobige Gehäuse etwas anstrengend, eine glatte Tischplatte zum Festsaugen sollte man dem Stick also schon bieten können.



Preis: 39 Mark
Vertrieb: Fischer Hard- und Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover, Tel. (05 11) 57 23 58, Fax (05 11) 57 23 73
Testmuster: Power Station



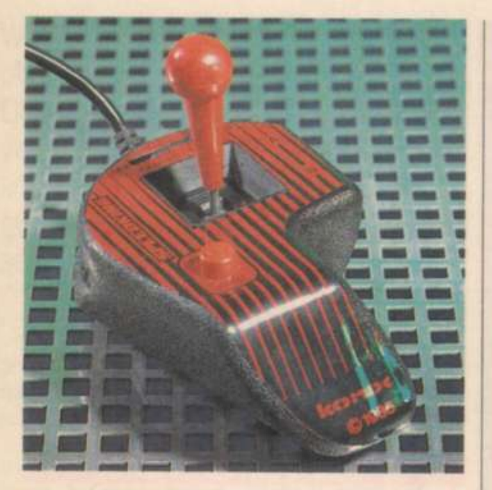
KONIX NAVIGATOR

Ein ungewöhnlicher Joystick, der sich nach kurzer Gewöhnung sehr angenehm hält. Leider ist der Steuer-Stift so kurz geraten, daß man ihn nur zwischen Daumen und Zeigefinger halten kann. Ansonsten steuert er sich angenehm leichtgängig und exakt, wodurch man den Stahlstift auch mit den Fingerspitzen in jede gewünschte Richtung dirigieren kann.

Der Feuerknopf ist zwar nur in einfacher Ausführung vorhanden, bedient sich aber wie der Abzug einer Pistole, bequemer geht es kaum. Ein Dauerfeuer läßt sich zuschalten.

Preis: 29 Mark
Vertrieb: Computer Corner, Albert Roßhaupterstr. 108, 81369 München, Tel. (0 89) 7 14 10 34, Fax (0 89)7 14 43 95
Testmuster: Power Station





KONIX SPEEDKING ANALOG

Der einzige Analog-Joystick, den wir für den Amiga finden konnten. Die Zentral-Position läßt sich per Knopfdruck justieren, außerdem kann man den Steuerknüppel wahlweise per Federkraft zurückstellen oder frei kippen lassen. **Vorsicht:** Bei digital gesteuerten Spielen funktioniert der Joystick nicht.

Preis: 44,95 Mark
Vertrieb: Computer Corner, Albert Roßhaupterstr. 108, 81369 München, Tel. (0 89) 7 14 10 34, Fax (0 89)7 14 43 95
Testmuster: Power Station

TP JOYSTICK

Der »Techno Plus« ist der einzige digitale Amiga-Joystick, der mit einem zweiten Feuerknopf eine Sonderfunktion auslösen kann. Für den Betrieb ohne Stellfläche ist er etwas »dick und rutschig«, mit Saugnäpfen an der Standfläche ist das Problem allerdings gut gelöst. Das Dauerfeuer läßt sich auch im »Auto-Modus« ohne gedrückten Feuerknopf betreiben.



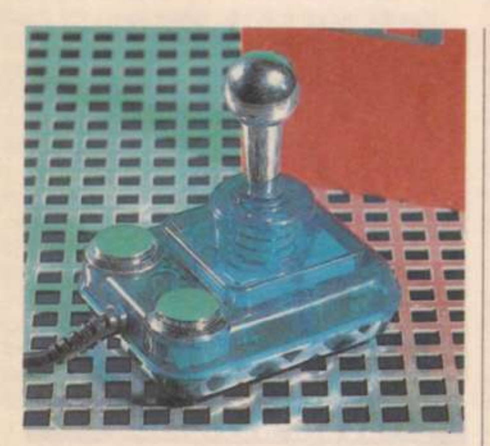
Preis: 24,99 Mark
Vertrieb: Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel. (0 23 83) 69-0, Fax (0 23 83) 1 93-1 00
Testmuster: Techno Plus



COMPETITION PRO

Der Klassiker unter den Joysticks. Der Competition Pro hat unverwüstliche Mikroschalter (sowohl für Feuer als auch für den Knüppel), Zeitlupe und Extraknöpfe für das Dauerfeuer. Alle Funktionen lassen sich bequem mit einer Hand erreichen. Nur ein Regler fürs Dauerfeuer und Saugnäpfe für den festen Stand fehlen dem Veteranen.

Preis: 24,95 Mark
Vertrieb: Media Point, Bismarkstr. 63, 12169 Berlin, Tel. (0 30) 79 47 21-11, Fax (0 30) 79 47 21-99
Testmuster: Media Point



COMPETITION PRO MINI

Die Mini-Ausgabe des Competition Pro – im Prinzip sind die beiden identisch, sogar das Dauerfeuer hat Platz gefunden. Die Extra-Knöpfe fehlen allerdings genauso wie die Zeitlupe. Dafür liegt der Mini bequem in einer Hand. Die exakte Steuerung des Maxi-Modells ist allerdings der Miniaturisierung zum Opfer gefallen. Für Spiele-Profis ist die große Version also weiterhin erste Wahl, der »Mini« ist mehr etwas für »Sessel-Spieler«.

Preis: 19,95 Mark
Vertrieb: Media Point, Bismarkstr. 63, 12169 Berlin, Tel. (0 30) 79 47 21-11, Fax (0 30) 79 47 21-99
Testmuster: Media Point

QUICKJOY JUNIOR

Fehlendes Dauerfeuer und schwammige Steuerung zeichnen das Minimal-Modell aus. Einzig der niedrige Preis rettet den »Junior« vor einem kompletten Verriß. Bereits für zwölf Mark mehr bekommt man das bessere Modell der gleichen Marke. Weil bereits Porto und Verpackung den Kaufpreis übersteigen dürften, sollte man besser die Finger davon lassen.



Preis: 7,95 Mark
Vertrieb: Media Point, Bismarkstr. 63, 12169 Berlin, Tel. (0 30) 79 47 21-11, Fax (0 30) 79 47 21-99
Testmuster: Media Point



QUICKJOY SUPERCHARGER

Das nächste Modell der Quickjoy-Reihe. Mit dem ergonomisch geformten Griff steuert es sich sehr angenehm. Jede Bewegung wird von einem deutlichen Klick begleitet. Einzig der sehr leichtgängige Knüppel ist gewöhnungsbedürftig. Feuerknöpfe befinden sich lediglich am Knüppel, nicht auf dem Gehäuse, ein Dauerfeuer läßt sich zuschalten.

Preis: 19,95
Vertrieb: Media Point, Bismarkstr. 63, 12169 Berlin, Tel. (0 30) 79 47 21-11, Fax (0 30) 79 47 21-99
Testmuster: Mediapoint

PREISGÜNSTIGE GRAFIKPAKETE

Perfekte Trickfilmproduktion
Paketpreis: DM 79,00



Vom Drehbuch bis zum trickreichen Einsatz eines Genlocks, vom Schnitt bis zur Nachvertonung inkl. einer Sammlung von mehr als 1000 Phasenbildern

- Die Traumfabrik - Trickfilmzeichnen
  Buch 466 S, viele Abbildungen
- plus Disketten-Set mit 8 Disketten perfekt animierter Sequenzen

3D-Grafik mit MaxonCINEMA 4D
Paketpreis: DM 79,00



Anhand von praktischen Workshops erlernt jeder spielerisch den Umgang mit MaxonCINEMA 4D

- 3D Spezialeffekte mit MaxonCINEMA 4D
  Buch 280 S., inkl. 1 Disk
- CD mit zahlreichen Objekten, Texturen, Backdrops, Workshops, Animationen inkl. Demoversion MaxonCINEMA 4D
- Amiga Special Urteil: sehr gut - keine Negativpunkte

2D-Grafik mit DPaint und Brilliance
Paketpreis: DM 79,00



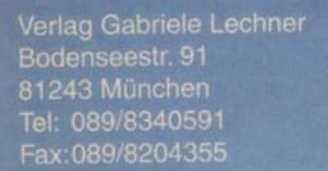
Die schönsten Landschaftsmalereien selbst entwerfen und gestalten, Workshops zu Brilliance und Deluxe Paint, jede Menge animierte Titel und Trickfiguren, tolle Hintergrundgrafiken, die unterschiedlichsten Schriften uvm.

- Landschaftsmalerei mit Deluxe Paint (die meisten Workshops können ohne Probleme auch mit Brilliance nachvollzogen werden)
  Buch 200 S. inkl. 1 Disk
- Workshop Brilliance / Deluxe Paint IV 150 S.
- CD-Lechner Collection; eine Sammlung der schönsten Grafiken und Animationen

Animationen und Grafiken für den Videofilmer
Paketpreis: DM 79,00

Disketten mit animierten Titeln, Tieren, Tricksequenzen, Videofonts, Grafiken uvm. zur Gestaltung von Videofilmen oder Trickfilmen

- Disk Urlaub
- Disk Feste/Feiern
- Disk Special Effects
- Mauli, der Maulwurf
  2 Disketten inkl. Workshop-Handbuch mit einer perfekt animierten Trickfigur in allen Lebenslagen.



Verlag Gabriele Lechner
Bodenseestr. 91
81243 München
Tel: 089/8340591
Fax: 089/8204355



Internet: http://www.lechner.de
email: verlag@lechner.de
Compuserve: 100604,2414

Öffnungszeiten unseres Verkaufsraumes:
Di-Fr: 10.00 bis 18.00, langer Sa: 10.00 bis 13.00
Versand per UPS-Nachnahme
Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9.00–18.00, FR. 9.00–17.00

Laden in Kassel
Fünffensterstraße 9
Mo.– Fr. 9.00 – 18.00,
Sa. 10.00 – 14.00 Uhr

Laden in Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.– Fr. 9.00–13.00 + 13.30–18.00 Uhr,
Sa. 9.00–12.00 Uhr

ODIN Hauptstraße 5, A-3161 St. Veit/Gölsen
Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 Fax: 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus:
DM : öS = DM x 8

AMIGA

Titel	Preis
AIRBUS A 320 II KOMPL. DEUTSCH	75,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST.LINE)	59,90
BIING ! KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BLACK VIPER DT. ANLEITUNG	69,90
BRAINMAN KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *	**54,90**
COLONIZATION KOMPL. DT.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – IKARION – KOMPL. DEUTSCH	79,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	49,90
HUGO KOMPL. DEUTSCH *	**59,90**
LOLLYPOP DT. ANL.	39,90
MAD NEWS KOMPL. DT.	59,90
MAG! KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DEUTSCH	39,90
NEMAC IV DT. ANLEITUNG	**49,90**
ODYSSEE	39,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	85,90
REVOLUTION: SKAT, DOPPELKOPF, RAMSCH & SCHAFKOPF KOMPL. DEUTSCH	29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	49,90
SPERIS LEGACY DT. ANLEITUNG	54,90
SUPERSKIDMARKS DATA DISK	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2	45,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT.	39,90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	65,90
WORMS KOMPL. DT	65,90

AMIGA Sonderposten

Titel	Preis
3 D CONSTRUCTION KID 2.0 K.D.	19,90
3 PACK COMPILATION inkl. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	29,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	24,90
B.C.KID	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BILLS TOMATO GAME	9,90
BIONIC COMMANDO	**9,90**
BIRDS OF PREY	29,90
BLACK CRYPT	29,90
BLITZKRIEG 1MB	9,90
BUBBLE & SQUEAK	19,90
BUDOKHAN DT. ANLEITUNG	19,90
CAMPAIGN DEUTSHE ANLEITUNG	**24,90**
CAMPAIGN 2	19,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CRYSTAL DRAGON DT. ANLEITUNG	19,90
DARKSEED DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DELUXE S. POKER 2	19,90
DESERT STRIKE	19,90
DINGSDA! KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	19,90
DUNE 1	**19,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
ELITE PLUS DT. ANL.	19,90
ELITE 2 – FRONTIER	**29,90**
EPIC	**19,90**
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	19,90
FIELDS OF GLORY DT. ANLEITUNG	19,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB	29,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	19,90
GENESIA	19,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	24,90
GUARDIAN	24,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	9,90
GUNSHIP 2000 1 MB	**29,90**
HEIMDALL 2	19,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
INDIANAPOLIS 500	24,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
JIMMI WHITE SNOOKER	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KGB KOMPL. DEUTSCH	19,90
KICK OFF 3	24,90
LOMBARD RAC RALLYE	19,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
MEGA TRAVELLER 1 DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
MEGATRAVELLER 2	19,90
MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
MISSILES OVER XERION DT. VERSION	12,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO	29,90
OUTRUN	**9,90**
OVER THE NET	19,90
OVERLORD 1 MB	29,90
PACIFIC ISLANDS DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
PGA TOUR GOLF PLUS	29,90
PINKIE	9,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	19,90
POPULOUS 2 DT. ANLEITUNG	19,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 3 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANLEITUNG	19,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH	29,90
REACH FOR THE SKIES	34,90
REALMS	24,90
RICK DANGEROUS 1	**9,90**
RICK DANGEROUS 2	**9,90**
RISE OF THE ROBOTS	19,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1MB	29,90
ROME AD 92	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANLEITUNG	24,90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG	19,90
SIERRA SOCCER	**19,90**
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	29,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	19,90
SKIDMARKS	**19,90**
SOCCER STARS WORLD CUP	**9,90**
SPACE HULK	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	19,90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPER STREETFIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	19,90
SUPER TETRIS DT. ANLEITUNG	19,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM YANKEE DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
TORNADO DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
TRIPLE FUN COLLECTION INCL. TERMINATOR 2, CHAOS ENGINE & SIEDLER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DEUTSCH	19,90
TURBO TRAX	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF DEUTSCHE ANLEITUNG	**24,90**
WETTEN DASS...?? KOMPL. DT.	9,90
WHEN TWO WORLDS WAR	**19,90**
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	15,90

AMIGA 1200

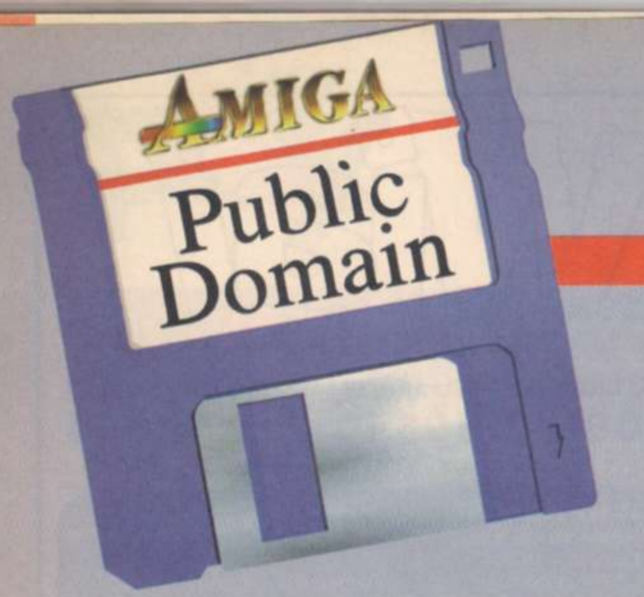
Titel	Preis
ALADDIN DT. ANL.	69,90
ALIEN BREED 3 D DT. ANLEITUNG	65,90
BANSHEE DT. ANLEITUNG	19,90
BIING ! KOMPL. DT.	79,90
CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *	54,90
COALA DT. ANLEITUNG	49,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTURM KOMPLETT DEUTSCH	**29,90**
DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEP – KOMPL. DT.	75,90
FEARS KOMPL. DEUTSCH	69,90
GLOOM DT. ANLEITUNG	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LION KING (KÖNIG D. LÖWEN)	24,90
MAG! KOMPLETT DEUTSCH	**75,90**
PRIMAL RAGE	**75,90**
PUTTY SQUAD DT. ANLEITUNG	69,90



Titel	Preis
SLAM TILT DT. ANLEITUNG	**49,90**
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH	44,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WATCHTOWER DT. ANLEITUNG	45,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
XTREME RACING	59,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann





AMIGA-MAGAZIN PUBLIC DOMAIN



Patches für PageStream 3.0, um das Programm auf die neuste Version »3.0i« zu bringen. Die Patches benötigen die Version »h2«. Außerdem enthalten sind Erweiterungen, um die PostScript-Ausgabe zu verbessern und zu beschleunigen.



Die kunterbunte Mischung aus dem Aminet besteht diesmal aus der deutschen Adreßverwaltung »AddressMaster 3.0«, dem Börsenprogramm »AmiBroker 1.76«, den Web-Browsern »Alynx 1.29« und »AWeb 1.1«, den Fido-Programmen »CrashMail 1.23« und »Gotscha 1.2« sowie dem Zeitanzeiger »TolleUhr 1.5a«. Die meisten Programme verlangen Amiga-OS 2.0, AWeb sogar 3.0.

Disk 2

- Die Listings und Programme aus »Tips & Tricks« (Seite 91).
- Bilder und Skripts zum Scala-Workshop »Titel ohne Ende« (Seite 54).
- Das HTML-3.0-Guide wie im Artikel »Surfbrettbauer« auf Seite 94 beschrieben.
- Die Programme und Listings zum Artikel »Ab auf die Streckbank« von Seite 40.

Disk 4

- Die neuste Canon-Disk mit Druckertreibern für Canon-Drucker und einem Einstellprogramm für den Canon »BJC-4100«.

Unverbindliche Preisempfehlung: 3,90 Mark

Bestellcoupon

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem c/o AMIGA-Magazin PD • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg
Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:
Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

AMIGA-Magazin PD 6/96

Lieferanschrift

Name, Vorname (evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/ Ort

Zutreffende Diskette bitte ankreuzen

❑ Set 1	6/96	7,80 DM	
❑ Disk 2	6/96	3,90 DM	
❑ Set 3	6/96	9,00 DM	
❑ Disk 4	6/96	3,90 DM	

zzgl. Versand und Porto

ges. Preis

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ❑ Scheck liegt bei zzgl. DM 5,- *
- ❑ Bankabbuchung zzgl. DM 5,- *
- ❑ Ich möchte die AMIGA-Magazin-PD-Disketten zum Vorzugspreis von 3.- Mark pro Diskette abonnieren. (Nur in Vbg. mit Bankabbuchung; Mindestdauer 3 Monate, danach Kündigung jederzeit schriftl. mögl.)
- ❑ Per Nachnahme zzgl. DM 12,– *

*Versand, Porto

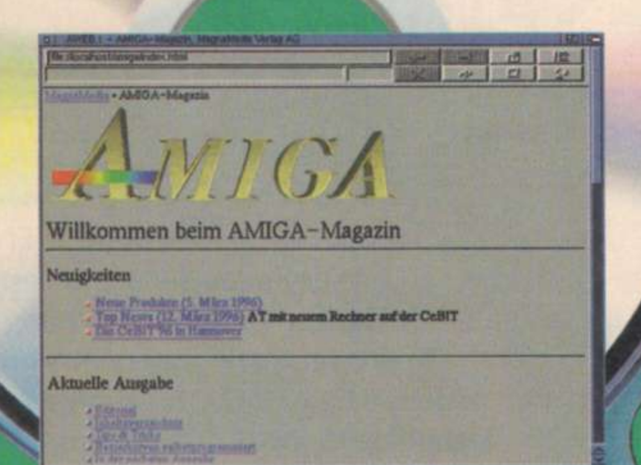
Bankleitzahl

Konto-Nr. Inhaber

Geldinstitut

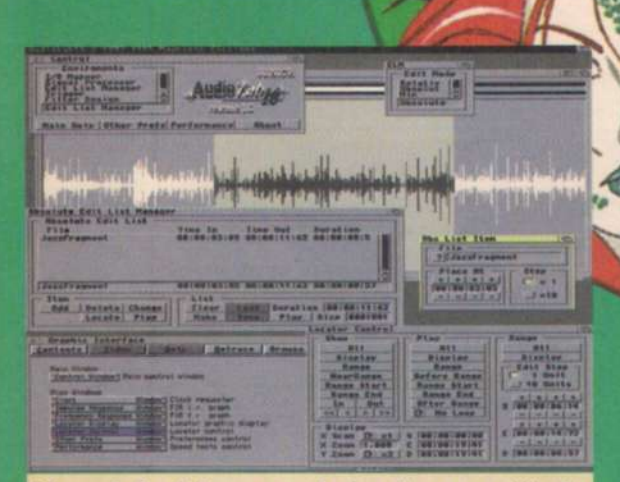
Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

MAGAZIN-CD 5-6/96



AmiTCP 4.3 Demo (voll lauffähig) sowie der WWW-Browser »AWeb 1.0« – probieren Sie's aus!

Minutenlange Animationen von CD (mit 4fach-Speed nahezu ruckelfrei) von DataWorld (nur für Amiga 1200/4000) – echt sehenswert!



Massenhaft Software und Samples zum Musikschwerpunkt – Sie werden Ohren machen!

Außerdem enthalten:

- 50 MByte Auszüge aus der Bilder- und Animations-CD »Nordpool«
- Zwei gelungene Animationen von der Animania-CD
- Demos von Reflection 3.0, FinalData, UptoDate und MainActor
- proDAD-Demo-Palette: Adorage, MonumentDesigner, SSAMultiPlay, MonumentSlideshow und TurboAnim
- Jahresinhalt von 1989 bis 4/1996
- Software, die auf unserer Aminet-Seite besprochen wurde
- Die Benutzeroberfläche »MUI 3.3«
- Weitere Animationen, Demos und Bilder aus unseren Wettbewerben
- AMIGA-Magazin-PD-Disketten 10/95 bis 4/96
- Gesammelte Tips, Buchrezensionen & CD-Tests
- Verbesserungen zu diversen Programmen
- Includes und Libraries von Amiga-OS 3.1

Unverbindliche Preisempfehlung: 7,– Mark

Bestellcoupon

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem c/o AMIGA-Magazin CD • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:
Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

AMIGA-Magazin CD

Lieferanschrift

Name, Vorname (evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/ Ort

Zutreffende CD-ROM bitte ankreuzen

- ❑ CD 1/96 7,– DM

Nur so lange Vorrat reicht

- ❑ CD 3 – 4/96 7,– DM
- ❑ CD 5 – 6/96 7,– DM

zzgl. Versand und Porto

ges. Preis

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ❑ Scheck liegt bei zzgl. DM 5,- *
- ❑ Bankabbuchung zzgl. DM 5,- *
- ❑ Per Nachnahme zzgl. DM 12,- *

*Versand, Porto

Bankleitzahl

Konto-Nr. Inhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



AMIGA-Magazin Online-Seiten KIT

Die AMIGA-Magazin-Seiten finden Sie im T-Online entweder über die KIT-Leitseite »*KIT#« oder direkt unter »*3470713#«

»Aktuelles Heft«:

Wenn Sie etwas schneller an Informationen herankommen und z.B. das Editorial schon eine Woche vor allen anderen lesen wollen, dann sind Sie hier richtig. Außerdem können Sie auch schon einige Artikel aus dem Heft durchschmökern, wie z.B. die Vorstellung sehenswerter T-Online- und Internet-Seiten.

»Neuigkeiten«:

Hier finden Sie die neuesten Meldungen rund um den Amiga: Trends im Markt, Interviews mit den Amiga-Machern bei AMIGA Technologies, neue Entwicklungen im Soft- und Hardwarebereich, interessante Kurzmeldungen und vieles mehr.



»Service«:

Unter Service finden Sie alles, was zum AMIGA-Magazin gehört: Dazu zählen natürlich auch unsere Public-Domain-Disketten mit wichtigen Daten zu Workshops, Demoprogrammen, der Software, die auf den Aminet-Seiten besprochen wird, und weitere Schmankerln für den Amiga.

»Forum«:

Hier gelangen Sie per Knopfdruck in eine Diskussionsrunde, die sich mit dem Amiga und allem, was dazu gehört, beschäftigt. Haben Sie Fragen oder Probleme, dann können Sie hier schnelle Hilfe von anderen Teilnehmern oder auch von uns bekommen.

Schatztruhe-OnLine



Besuchen Sie die Schatztruhe GmbH im WorldWideWeb:

www.schatztruhe.de

Dort finden Sie umfassende Informationen zu unseren Produkten, werden über aktuelle Neuerscheinungen informiert, können Ihre Bestellungen online aufgeben und finden zahlreiche interessante Links auf andere Amiga-Seiten. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

TurboCalc V3.5

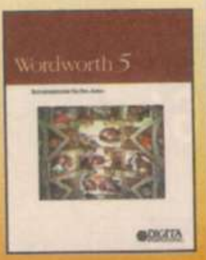
Mit TurboCalc 3.5 wurde die meistverkaufte Amiga Tabellenkalkulation aller Zeiten um viele Kundenwünsche wie etwa direkten Excel-Import oder XY-Diagramm erweitert. TurboCalc V3.5 präsentiert sich mit einer erweiterten Benutzeroberfläche, die Dank zahlreicher Neuerungen noch einfacher zu bedienen ist.
Features: max. Tabellengröße: 18.278 Spalten, 9.999.999 Zeilen, Objekte können direkt in die Tabelle eingebunden und im Grafikmodus mit ausgedruckt werden, mehrzeilige Zellinhalte, Drag-and-Drop-Technik, mehrfaches Undo/Redo, Diagrammmodul stark erweitert (neue Diagrammtypen, 3D, Auto-Refresh, ...), Druckvorschau für den Grafikausdruck (ab OS2.0), Daten-Maske zum einfachen Eingeben/ Anzeigen der einzelnen Datensätze, Clipboard-Unterstützung zum einfachen Datenaustausch,Tabellen als IFF-Bild speicherbar



DM 199,00

Wordworth 5

Mit Wordworth 5 ist nun endlich eine Textverarbeitung der Spitzenklasse für den Amiga verfügbar. Der sehnlichste Wunsch vieler Anwender, die Integration von Fußnoten, wird nun erstmals von einer der großen Amiga Textverarbeitungen erfüllt. Damit ist Wordworth 5 für die Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten in Schule, Studium und Beruf hervorragend geeignet.
Weitere teils bahnbrechende neue Features sind die völlig überarbeiteten Formatanweisungen für Zeichensätze, verbesserte Schrift und Absatz-Formatschablonen, die Fähigkeit zum zeitsparenden Drucken im Hintergrund, verbesserte Druckertreiber für HPLaserJet-Drucker, 24 Bit-Grafikunterstützung, ein erweitertes ARexx-Interface, die Clipboard-Unterstützung, eine erweiterte Werkzeugleiste, eine Importfunktion für TurboCalc-Tabellen, u.v.m..
Hardwarevoraussetzungen:
3 MB RAM, ab OS2.04, Festplatte



DM 199,00

Die große Crossupdate-Aktion
Gegen Einsendung Ihrer alten Amiga-Textverarbeitung von einem beliebigen Hersteller (ausser Digita) bieten wir Ihnen Wordworth 5 zum Vorzugspreis von DM 129,00 zzgl. Versandkosten an!

Organiser 2



Der elektronische Terminkalender von Digita ist in einer neuen Version verfügbar. Ihr persönlicher elektronischer Manager wird Sie ab sofort bei Ihrer Terminverwaltung effektiv unterstützen.
Verwalten auch Sie Termine, Adressen, Geburtstage, Feiertage und sonstige wichtige Anlässe effizient mit Ihrem Amiga.



DM 99,00

Hardwarevoraussetzungen: mind. 2 MB RAM, ab OS2.04.

Office-Paket







Tabellenkalkulation, Textverarbeitung und Datenbank der Spitzenklasse.

Zusammen anstatt DM 547,00 für nur DM 359,00!

Sie sparen gegenüber den Einzelpreisen DM 188,00!

Steuer Profi 95

Der Steuer Profi hat sich als Marktführer bei den Steuerprogrammen für den Amiga in den letzten Jahren bestens bewährt. Er bietet die Unterstützung, die man beim Erstellen der Einkommensteuererklärung so dringend benötigt.
Der Steuer Profi verarbeitet Einkünfte aus allen sieben Einkunftsarten, Sonderausgaben und außergewöhnliche Belastungen, Kinderfreibeträge, die Sonderregelungen in den neuen Bundesländern und in Berlin. Das Programm berücksichtigt auch die Förderung von selbstgenutztem Wohneigentum mit Erfassung von Baukindergeld sowie viele Spezialfälle.
Die Eingabe ermöglicht eine einfache und leistungsfähige Alternativberechnung für die optimale Ausschöpfung aller Möglichkeiten der Steuerersparnis. Der Kaufpreis ist vollständig steuerlich abzugsfähig.
Die CD ist einzeln erhältlich (Steuer Profi - CD-Kollektion), oder aber im Komplettpaket.
Das Komplettpaket enthält zusätzlich die Dokumentation in gedruckter Form (zwei Handbücher mit insgesamt fast 200 Seiten), den Steuer Profi 95 auf Diskette (für alle, die noch kein CD-Laufwerk besitzen).



Komplettpaket DM 99,00
CD-Kollektion DM 69,00

DirOpus 5

Directory Opus, das populärste Directory-Utility der Amiga-Welt, ist jetzt schneller, kleiner, effizienter und flexibler als je zuvor. Directory Opus 5 ist die neueste Version und bietet so unglaublich viel fürs Geld, daß die Amiga-Fachpresse mit Höchstnoten nicht spart. Opus 5 stellt eine unbegrenzte Anzahl frei positionierbarer Dateianzeigefenster und frei belegbarer Knopfbänke zur Verfügung. Hierbei arbeiten Sie entweder wie auf der Workbench mit Piktogrammen oder aber im leistungsfähigen Textmodus.
Desweiteren können Sie mit den eingebauten Editoren von Opus 5 völlig mausgesteuert eigene Knopfbänke von beliebiger Größe erzeugen. Opus 5 kann parallel zur Workbench auf jedem beliebigen öffentlichen oder einem eigenen Bildschirm laufen, aber es kann auch Ihre Workbench vollständig ersetzen und bietet all deren Funktionen. In frei definierten Programmgruppen können Sie Kopien der Piktogramme Ihrer häufig benutzten Programme ablegen und diese so im schnellen Zugriff haben. Die Belegungen aller Bedienungselemente können mittels „Nehmen & Ablegen" einfach und schnell getauscht werden.
Das ganze System ist voll auf das Multitasking des Rechners ausgelegt. Sie brauchen nicht mehr auf die Beendigung einer Operation zu warten, Sie starten einfach eine weitere!
(1 MB RAM, OS2.04, Festplatte)
DM 99,00



Ami-FileSafe Pro

Ami-FileSafe kann die Geschwindigkeit von Festplattenoperationen bei deutlich verbesserter Datensicherheit drastisch steigern. Mit dem neuen Ami-FileSafe, kurz AFS, lassen sich bei Festplattenzugriffen wie dem Lesen und Schreiben von Daten und dem Anzeigen von Directories unglaubliche Leistungssteigerungen erzielen.
Zusätzlich fanden die Programmierer eine Möglichkeit, die Datensicherheit signifikant zu erhöhen. Systemabstürze in Anwendungsprogrammen durch defekte Datenträger (z.B. Disketten) werden abgefangen, ein Datenverlust wird vermieden. Auch nicht validierte Datenträger treten nicht mehr auf. So erfolgen Lese- und Schreibzugriffe oft doppelt so schnell, Durchsuchen von Directories 10-20 mal so schnell wie beim Standard FFS. Gegenüber dem erweiterten FFS ab OS3.1 erfolgt ein Directoryscan immer noch 3mal so schnell. Bei Löschen und Umbenennen ergibt sich eine Geschwindigkeitssteigerung um den Faktor 10-20. Trotz der enormen Leistungssteigerung, die sich besonders günstig auf die Multitasking-Fähigkeiten des Amiga auswirkt, ist AFS vollständig Amiga Dos-kompatibel und unterstützt Festplatten, DD- und HD-Disketten.





DM 149,00

Guru-ROM 6

Guru-ROM Version 6 – das finale Update für alle GVP-SCSI-Host-Adapter!
Ein kompromißloser SCSI-Treiber für alle Series-II-Host-Adapter und alle »Combo«- und »G-Force«-Beschleunigerkarten für Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 und 500. Das im Kode- und Leistungsumfang erheblich erweiterte ROM-Modul ersetzt alle bisher ausgelieferten Treiber-ROMs.
Schnell: überlegene Transferleistung bis zu 3,5 MB/s roh (Zorro-II-Limit), 3,1 MB/s gemessen mit »SCSI- Speed«, 2,4 MB/s gemessen mit »DiskSpeed« - selbst auf einem reinen 7-MHz-68000-Amiga! Dabei typischerweise noch immer über 80% Prozessorzeit frei. Stets maximale Performance durch selbständige Wahl des jeweils optimalen Übertragungsmodus (DMA, gepuffertes DMA oder PIO).
Vielseitig: unterstützt alle im SCSI-Standard erfaßten Gerätetypen wie Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, Streamer, Scanner und magnetooptische Wechselmedien.



Bestell-Nr.H01 nur DM 99,00

Bestell-Nr. H02 (Spezialversion für A530) nur DM 119,00

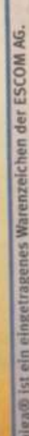
Bestellinformation

Alle Programme, Anleitungen und Handbücher sind komplett in deutscher Sprache gehalten. Hardwarevoraussetzungen (wenn nicht anders angegeben): Amiga® mit 1MB RAM, Workbench 1.2, 1.3, 2.0, 2.1 oder 3.0.



SCHATZTRUHE
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Bestellannahme: 02 01-78 87 78
Telefax: 02 01-79 84 47
Kundendienst (Telefon und Fax): 01 90-77 82 50
(3 Sek./12 Pfennige)
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: 02 08-20 25 09
WWW: http://www.schatztruhe.de

Versandkosten
Inland: DM 5,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck oder Kreditkarte



Programm starten und klicken – mehr muß man nicht können, um im World Wide Web von Seite zu Seite zu springen. Ein Browser (Anzeiger) macht es möglich. Für Amigas gibt es derer schon sechs. Wir haben sie getestet.

■ *von David Göhler*

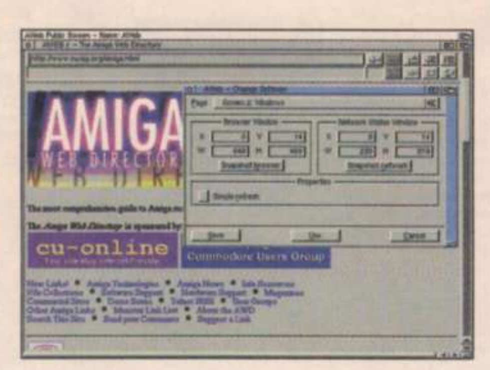
■ Internet: World-Wide-Web-Browser im Vergleich

Wahre WunderWare

Wie Pilze schossen sie vor kurzem aus dem Boden, die Browser. Vor einigen Monaten sah es noch so aus, als würde mit »AMosaic 1.2« die Entwicklung stehenbleiben, da gab es plötzlich die 2.0-Version, dann wurde »IBrowse« angekündigt, »Mindwalker« (zuerst hieß er »Voyager«) erschien und schließlich landete »AWeb« im Aminet. Den Textbrowser »ALynx« gibt es schon länger.

Doch was taugen sie? Die modernen Versionen liegen meist nur als »Betas« vor, was aber zum Beispiel AMIGA Technologies nicht hindert, Mindwalker im Surfer-Paket zu verkaufen. Da das AMIGA-Magazin produktionsbedingt aber eine gewisse Vorlaufzeit hat und die Entwicklung bisher recht flott voran ging, finden Sie in diesem Test die neusten Versionen, die wir bekommen konnten. Sie sind bei Erscheinen der Ausgabe mit Sicherheit erhältlich.

Die meisten Browser funktionieren mit der Netzwerksoftware »AmiTCP 4.x« und »INet« (vormals »AS 225«). Sie können also fast jeden Browser einsetzen, egal ob Sie »AmiTCP« oder das »Surfer-Paket« erworben haben. Einzige Ausnahme bildet IBrowse, der nur in einer Version für AmiTCP vorlag. Weiterhin sollten Sie unbedingt Amiga-OS 3.x verwenden, da einige unter Amiga-OS 2.1 nicht oder nur eingeschränkt funktionieren (Einzige Ausnahme: der Textbrowser ALynx).



AWeb: Der Shooting-Star unter den Browsern. Schnell, komplett asynchron und PD, was will man mehr?

■ AWeb 1.1

Wie aus dem Nichts tauchte der Browser »AWeb« vor kurzem im Aminet auf. Im Gegensatz zu manch anderem Produkt zeichnet sich der Browser von vornherein durch sehr hohe Stabilität, hohe Geschwindigkeit und sehr gute Bedienung aus.

AWeb erlaubt jederzeit den Abbruch von Ladevorgängen, auch von einzelnen Bildern. Er unterstützt vorbildlich Eingaben in Formularen und kommt ohne MUI (dem Magic User Interface) daher. Weiter arbeitet das Programm völlig asynchron: Jederzeit (auch wenn parallel drei verschiedene Seiten geladen werden) kann man Vorgänge abbrechen, auf Links halb geladener Seiten klicken (und sofort verzweigen) und die Einstellungen anpassen. Eine Besonderheit ist dabei das Fenster »Network Status«, das jeweils alle laufenden Anfragen auflistet und anzeigt, wie weit jeder Vorgang schon ist. In diesem Fenster lassen sich gezielt Anforderungen anklicken und abbrechen.

Weiter kann AWeb die Hotlist-Dateien von AMosaic 2.0 und IBrowse lesen und anzeigen, was eine Hilfe beim Umstieg sein kann. Die eingebaute Hotlist ist dagegen nur sehr rudimentär: eine strukturlose Liste von Links, die das Programm als HTML-Seite zeigt.

Da der Autor Yvon Roszjin sehr viel Wert auf Stabilität legt, ist AWeb bisher ein reiner HTML-2-Browser. Alles, was in diesem Standard verlangt wird, kann das Programm. Es fehlen aber HTML-3-Features wie Tabellen, Hintergrundbilder sowie Netscape-Erweiterungen wie Frames und andere – meist optische – Gimmicks.

Da dem Autor klar ist, wie wichtig z.B. Tabellen heutzutage sind, ist die jetzige Version Freeware. Wer trotzdem eine Shareware-Gebühr von 50 Mark zahlt, erhält eine Version, die mehrere Fenster öffnen kann. Sie finden AWeb auch auf den Web-Seiten des AMIGA-Magazins unter http://www.magnamedia.de/amiga/software.html.



AMosaic 1.2: Zwar alt, aber durchaus noch benutzbar. AMosaic 1.2 war einer der ersten WWW-Anzeiger.

■ AMosaic 1.2

Die erste Portierung des Mosaic-Browsers (von UNIX) benutzte schon MUI als grafische Erweiterung. Lange Zeit war AMsoaic 1.2 der einzige grafische Browser für den Amiga. Die Bedienung ist ein-

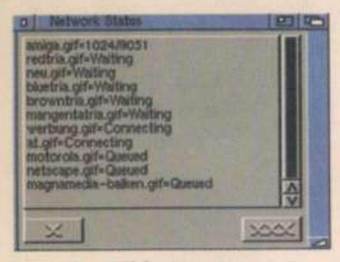
HTML 2.0, 3.0 und Netscapia

HTML – die HyperText Markup Language – ist nicht statisch, sondern wird ständig weiterentwickelt. Die Version 1.0 war zu simpel, deshalb kamen weitere Eingabe-Möglichkeiten (sog. Formulare) in HTML 2.0 dazu.

Aber erst Version 3.0 läßt ein richtiges Layout von Seiten mit Tabellen und mathematischem Formelsatz zu. Allerdings glaubt die Firma Netscape, deren Browser angeblich 75 Prozent aller Benutzer weltweit einsetzen, selbst die Richtung vorgeben zu müssen und benutzt schon fleißig eigene Erweiterungen wie Frames. Wer dann einen anderen Browser benutzt, sieht meist nichts oder nur diverse Bilder chaotisch zusammengewürfelt.

Auch Java-Programme, die übers Netz geladen und auf dem eigenen Rechner ausgeführt werden, wurden erst durch Netscape populär und praktikabel. Die Zukunft wird zeigen, ob es die Amiga-Browser-Programmierer schaffen werden, mit der rasanten Entwicklung Schritt zu halten. An einem Java-Compiler für den Amiga wird zwar gearbeitet, aber bisher ist noch nichts fertig.





Stets im Bild: Das Status-Fenster verschafft Überblick und hilft, langwieriges Bildladen gezielt abzubrechen

fach, nicht komfortabel, die Hotlist wird über ARexx abgewickelt. Leider unterstützt das Programm keine Formulare, damit sind Seiten mit Eingabe-Feldern nutzlos.

Dennoch funktioniert das AMosaic 1.2 zuverlässig und kann auch Bilder über die Datatypes des Amiga-OS 3.x anzeigen. Insgesamt ist AMosaic 1.2 überholt, beherrscht aber das Protokoll »ftp« und kann – soweit bekannt – frei verwendet werden.

AMosaic 2.0: Nie ganz fertig geworden und auch nicht fehlerfrei. Die 2.0-Version ist mit Vorsicht zu genießen.

■ AMosaic 2.0 beta

Der Nachfolger des alten AMosaic sorgte bei Erscheinen der ersten Version für Wirbel, weil das Programm endlich Formulare beherrscht. Als erstes hat es eine hierarchische Hotlist-Verwaltung (wie der Verzeichnisbaum auf einer Festplatte) und erlaubt daher das thematische Sortieren der Einträge.

Wie schon die Version 1.2 kann man AMosaic per ARexx steuern und somit auch an einen Editor anbinden, um eingetippte Seiten gleich zu testen. Die letzte Beta-Version kann auch GIF-Bilder transparent darstellen, was oft zu schöneren Ergebnissen führt. HTML-3-Erweiterungen (wie Hintergrundbilder und Tabellen) fehlen jedoch völlig.

Darüber hinaus läuft AMosaic 2.0 nicht stabil, sondern stürzt gern ab, wenn es auf Seiten mit Formularen Bilder lädt und anzeigt. Sehr unangenehm ist außerdem, daß es sich nicht bremsen oder abbrechen läßt, wenn es auf Daten wartet, die aus irgendeinem Grund nicht kommen. Dann reagiert es auf nichts mehr. In dem Fall heißt es, auf den Timeout zu warten, der nach fünf Minuten erreicht ist.

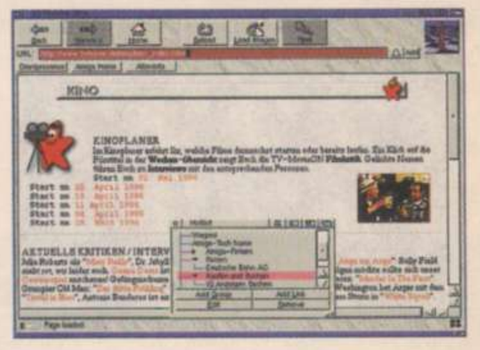
Da AMosaic ebenso schmucklos wie AWeb WWW-Seiten präsentiert, aber langsamer, fehleranfälliger und schlechter zu bedienen ist, verliert es zunehmend an Boden. Die Weiterentwicklung und -portierung haben die Programmierer eingestellt und einen völlig neuen Browser geschaffen: IBrowse.

■ IBrowse 1.0 beta

IBrowse ist der neue Star unter den WWW-Anzeigern für den Amiga. Der Redaktion lag zum Test eine 1.0 Prerelease vor, die relativ stabil war (es gab noch Abstürze) und einige Neuheiten auch gegenüber der letzten öffentlichen Demo-Version zu bieten hat.

IBrowse orientiert sich stark an Netscape. Das zeigt sich daran, daß das Programm bisher als einziges auf dem Amiga Tabellen verarbeitet, die Netscape-Befehle <font> und <fontbase> kennt und auch Hintergrundbilder darstellt. Der interne Bild-Dekodierer kann sogar à la Netscape Bilder beim Laden erst grob und dann immer feiner zeigen, bis sie komplett geladen sind.

Als MUI-Programm bietet es reichlich Einstellungsmöglichkeiten und unterstützt dabei so ziemlich alles, was einen guten Browser auszeichnet: Proxys mit Ausnahmeliste, ARexx-Skripte, Fast-Buttons, eine gute Cache-Verwaltung, Möglichkeiten, für jeden Datentyp ein externes Programm zu verwenden, und einiges mehr.



IBrowse: Der Nachfolger von AMosaic ist behäbig, kann aber als einziger schon Tabellen richtig anzeigen

An Protokollen werden »http«, »ftp«, »file«, »mailto« und »gopher« direkt unterstützt. Für jedes dieser Protokolle (bis auf file) existiert eine eigene Library. Was von den wichtigen Protokollen noch fehlt, sind lediglich »news« und »telnet«. Das Verschicken von Mails ist denkbar einfach: Nach Eingabe der eigenen Mail-Adresse und der Mail-Hostadresse in den Preferences öffnet sich beim Anklicken eines Mailto-Links ein Fenster, in dem man – wie beim E-Mail-Programm »Voodoo« – seinen Text tippen und ihn verschicken kann.

Die Hotlist ist hierarchisch aufgebaut. Links lassen sich in der Liste per Drag&Drop bewegen oder ein Browser-Fenster ziehen, von denen man auch mehrere öffnen kann. Wie AWeb und Mindwalker kommt auch IBrowse mit den 24-Bit-Datatypes von Ralf Schmidt zurecht und zeigt so auf einem CyberGraphX-Bildschirm mit 16 oder 24 Bit Farbtiefe Bilder ohne Farbverlust und -anpassung in voller Pracht.

Fachbegriffe

Formulare: WWW-Seiten, auf denen man etwas eingeben kann. Die Eingaben werden verschickt, bearbeitet und man erhält meist sofort eine Antwort.

Link: Ein Link ist ein Verweis auf eine weitere HTML-Seite oder ein Bild. Dieser ist meist farblich (oft blau) hervorgehoben und man kann auf ihn klicken, um ihm zu folgen.

Hotlist: Eine Sammlung von WWW-Adressen (Seiten), die man selbst anlegt, um schnell zu einer Seite zu gelangen.

HTML: Das Kürzel steht für HyperText Markup Language, der Sprache, in der WWW-Seiten verfaßt werden. Aktueller Sprachstandard ist HTML 3, den aber noch kein Browser (weltweit) komplett beherrscht.

Protokolle: Das WWW ist u.a. auch der Versuch, diverse Dienste, die es im Internet gibt, unter eine einheitliche Oberfläche zu bringen. Dies geschieht über Protokoll-Angaben, die einer Web-Adresse vorangehen. Bekannte Kürzel sind »http«, »ftp«, »mailto«, »telnet« und »news«.





Die Herrlichkeit hat aber auch einen Nachteil: IBrowse braucht Leistung. Gegenüber AWeb wirkt es behäbig, große Dokumente führen zu längeren Wartezeiten. Interessanterweise wollte IBrowse mit der Surfer-Software (»INet«) von AMIGA Technologies nicht zusammenarbeiten. Es läuft momentan nur mit »AmiTCP«.

Obwohl die 1.0-Beta schon deutlich stabiler als ältere Demo-Versionen ist, gab es noch reproduzierbare Abstürze. Doch am »Finish« wird gearbeitet – bei Erscheinen dieser Ausgabe soll die endgültige Version für knapp 100 Mark auf dem Markt sein.

■ Mindwalker 0.97

»Mindwalker« ist der WWW-Browser des Amiga-Surfer-Pakets, der bisher nicht einzeln erhältlich ist. Das Programm hat in den letzten Wochen eine rasante Entwicklung durchgemacht. Zwar enthielt das Surfer-Paket, das vor kurzem die Redaktion erreichte, die Version 0.58, für den Test erreichte uns jedoch die Versi-

Features

Aktion	AWeb 1.1	AMosaic 2.0	Mindwalker 0.97	IBrowse 1.0	AMosaic 1.2	ALynx 1.29
Zuverlässigkeit:						
Abstürze während des Tests	nein	ja	nein	ja	ja	nein
subjektiv zuverlässig	ja	nein	ja	–[3]	nein	ja
Konfigurierbarkeit:						
Cache (RAM/Disk)	+	–	+	+	–	+
Proxy	+	(+)[2]	+	+	+	+
Bildschirmmodus	+	+	+	+	+	–
Fonts	+	+	+	+	+	–
MIME-Types	+	+	+	+	+	+
Protokolle (außer HTTP/FILE):						
• FTP	+[1]	+	–	+	+	+
• MAILTO	+[1]	+[1]	+[2]	+	–	+
• GOPHER	–	–	–	+	+	+
• NEWS	–	–	+	–	–	+
• TELNET	–	+	+[1]	–	–	+
Funktionalität & Technik:						
HTML 2.0 mit Forms	+	+	+	+	–	+
Transparente Bilder (GIFs)	+	+	+	+	–	–
Hintergrundpattern (NetScape)	–	–	+	+	–	–
Tabellen von HTML 3.0	–	–	–	+	–	–
Frames (NetScape)	–	–	–	–	–	–
Suchen in Dokument	–	–	–	–	–	+
Paßwort-Funktion	+	fehlerhaft	+	+	–	+
Mehrere Kanäle gleichzeitig ?	+	–	+	+	–	–
Druckfunktion?	–	–	–	–	–	Text
Save as ... Formate	HTML	Text/HTML	Text/HTML	HTML	Text/HTML	Text/HTML
Mehrfachfenster	+	–	+	+	–	–
Läuft auf AmiTCP & INet	+	+	+	AmiTCP	+	+
ARexx-Port	+	+	–	–[3]	+	–
User-Menü (für ARexx-Skripts)	(+)	+	–	+	+	–
Hotlist (hierarchisch)	einfach	+	+	+	einfach	einfach
History-Liste	+	+	+	+	+	+
Drag and Drop von Links	–	–	+	+	–	–
Bilder laden (an/nur Maps/aus)	+	an/aus	an/aus	an/aus	an/aus	an/aus
Antwortzeiten und Bedienung:						
Bildaufbau noch beim Laden	+	–	+	+	–	–
Klicken auf Links schon beim Laden	+	–	+	+	–	–
Komplett-Abbruch des Seite-Ladens	+	+	+	+	+	<Ctrl-C>
Gezieltes Abbrechen	+	–	–	–	–	–
Bildrefreshprobleme wenn beschäftigt	–	+	–	–	+	–
Bedienung Amiga-like (StyleGuide)	+	+	+	+	+	–
Dokumentation (Sprache/online)	Eng/Onl	–/–	Deu/-	–[3]	–/–	Eng/Onl
Preis:	Freeware	PD	Surfer-Paket	99 Mark	PD	Freeware

[1]) über externes Programm [2]) per ENV-Variable einstellbar [3]) Beta-Version Bezugsadressen siehe Artikelende

MicroniK® Qualität für AMIGA®

Amiga 1300 infinitiv - Tower

infinitiv®

● infinitiv® 1300 Magic
infinitiv® Tower mit eingebautem Amiga1200, interface für den Anschluß aller gängigen Amiga- und PC-Tastaturen*, inklusive Magic-Software-Paket, bestehend aus: *Wordworth v4se, Organizer v1.1, Datastore v1.1, TurboCalc v3.5, Print Manager v1.1, Photogenics v1.2se, Personal Paint v6.4, Pinnball, Whizz.*

ab 999,-

● infinitiv® Towergehäuse
zum Einbau eines A1200 Desktop-Computers:

ab 399,-

*Tastatur Wahlweise lieferbar!

***Bei Bestellung bitte angeben! (Tastatur Wahlweise und nicht im Lieferumfang!)**

A 1200 Zubehör

Artikel	Preis
Maus- / Joystick-Adapter elektronisch Umschaltung erfolgt über linke Maustaste oder Feuerknopf	19,-
Tastaturgehäuse, leer, für A-1200 die Original-Tastatur (infinitiv-Design) TOP HIT	79,-
Originaltastatur A 1200	49,-
3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 / V.3.1 (Paar)	49,-
Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0	39,-/49,-/99,-
V.3.1 für 1200 inklusive Handbüchern	199,-
Laufwerk A 1200, intern, 880 KB, inklusive Einbaumaterial und Einbau-anleitung in deutsch	69,-

A 1200 Zubehör

Artikel	Preis
VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol. auf 15 pol. Multi sync. VGA	9,-
PC-Tastatur-Interface für A-600/1200, Installation mit Folienkabel (lötfrei)	99,-
A-1200 akkugepufferte Echtzeituhr, intern	25,-
Amiga-Interface für A-1200 Tastaturverlängerung. Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Montage erfolgt über Folienkabel (lötfrei).	139,-
AT-Bus HDD - Doppel - Adapter für A-600/1200, 2,5 auf 2,5 und 3,5, inkl. Stromkabel TOP HIT	25,-
AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5 inkl. Stromkabel	15,-

Amiga Rechner

Artikel	Preis
Amiga 1200 MAGIC (Magic Software)	695,-
Amiga 1200 MAGIC 170 MB (Magic Software)	995,-
Amiga 1200 SURFER 260 MB (14.4 Modem, inkl. Internet-Software) TOP HIT	1195,-
Amiga Monitor 1438 S	595,-

A1200 Erweiterungen

Artikel	Preis
A-1200 RAM Karte mit 72pol. SIMM-Sockel, Coprozessor-Sockel und akkugep. Echtzeituhr	99,-
A-1200 RAM Karte mit 4 MB PS2-SIMM Modul, Coproz.-Sockel und akkugep. Echtzeituhr	Tagespreis!
SIMM/PS/2 Module mit 4/8/16 MB	Tagespreis!
Blizzard 1230 IV Turboboard, 50MHz o. Copro.	359,-

Amiga CLASSIC - Tower

Amiga 500 Classic Tower

zum Einbau eines A-500 Desktop Computers. Inklusive Buserweiterungsplatine. Platz für 2x 5.25 und 3x 3,5 Laufwerke. Maße: ca. 47x40x17 cm (HxTxB) Komplett, ohne Netzteil. 549,-

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-

Netzteil für A-500 Mini Tower, 200W/230W (Anschluß nur in Verbindung mit Bus-Platine) 99,-

Amiga 2000 Classic Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3,5 - Laufwerke. Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB) 399,-

Amiga 3000 Classic Tower

zum Einbau eines A-3000 Desktop Computers. Platz für 4x 5,25 und 5x 3,5 Laufwerke. Inklusive Buserweiterungsplatine. Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) 649,-

Amiga 4000 Classic Tower

zum Einbau eines A-4000 Computers. Platz für 6x 5,25 und 5x3,5 Laufwerke. Inklusive Bus-Erweiterungsplatine. Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) 599,-

Netzteil für A-4000 Tower, 230W/250W 139,-/159,-

Netzteile

Powernetzteil!

externes Powernetzteil für Amiga 500 / 600 / 1200, mit Ori-ginalstecker, ersetzt das Original-Netzteil und bietet zusätzliche Vorteile: Stromversorgungsanschlüsse für zwei weitere 5,25 sowie zwei 3,5 Geräte! Das Netzgerät verfügt über einen eingebauten Lüfter sowie Ein/Aus-Schalter. Ausgangsleistung 23 A / 5V. TOP HIT 129,-

Amiga original-Netzteile

geeignet für A500, A600, A1200, 3.0A 59,-

infinitiv® & Classic-Tower erhalten Sie bei unseren folgenden Handelspartnern:

AMIGA Soft & Hardware
Streitstraße 25
D - 13587 Berlin
Tel: 030 - 336 30 37

AMITECH Systems
Ludwigstraße 2
95028 Hof/Saale
Tel: 09281 - 142 812

MECOMP Multimedia
Wandsbeker Markt-Straße 164
D - 22041 Hamburg
Tel: 040 - 689 109 - 90

AMIGA - SHOP 2000
Wallisellenstraße 318
CH - 8050 Zürich - Oerlikon
Tel: 0041 - 1 - 322 14 14

KDH Datentechnik
Südring 65
D - 72160 Horb
Tel: 07451 - 555 110

BROADLINE Oy
Vanha Porvoontie 295
FIN - 1260 Vantaa
Tel: 00 358 - 087 47 900

Händleranfragen erwünscht.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten !
AMIGA & Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.

Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

MicroniK® Computer Service
Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90
Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ und 14⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ -An der A3 Ausf. Opladen





Mindwalker: Er wird! In der aktuellen Version schnell und kompatibel sowie mit nützlichen Funktionen.

on 0.97. Diese soll noch vor Erscheinen dieser Ausgabe für alle Surfer-Besitzer per »Updater« beziehbar sein.

Wie bei IBrowse setzt der Programmierer des Mindwalkers auf MUI – beide Programme zeigen große Ähnlichkeiten. Auch Mindwalker kann Hintergrund-Grafiken anzeigen und Bilder zentrieren oder links bzw. rechts an den Rand setzen. Die Hotlist-Verwaltung ist nahezu identisch. Mittlerweile baut der Autor Oliver Wagner auch HTML-3-Erweiterungen ein (wie <nobr> oder <center>), leider fehlen noch Tabellen.

Allerdings arbeitet Mindwalker subjektiv schneller als IBrowse. Mittlerweile unterstützt er auch das »news«-Protokoll (was IBrowse fehlt), dafür fehlen »telnet«, »ftp« und »mailto«. »mailto« und »telnet« können aber über externe Programme abgewickelt werden, die sich einstellen lassen und dann vom Mindwalker mit den richtigen Parametern gestartet werden.

ALynx: Als reiner Textanzeiger ist Lynx sehr schnell, kompatibel und kann Bilder per Multiview anzeigen

Drag&Drop ist beim Mindwalker perfekt implementiert: Es lassen sich nicht nur Hotlist-Einträge in ein Browser-Fenster ziehen. Sie können auch irgendeinen Link von einer Seite aufnehmen und in ein anderes Fenster oder das Hotlist-Window werfen. Darüberhinaus lief die Version 0.97 sehr stabil.

Ein nettes Gimmick verbirgt sich hinter dem Menüpunkt »Mindwalker/Cachelist...«. Wählt man ihn an, erhält man den Inhalt des permanenten Cache-Verzeichnisses als HTML-Seite präsentiert und kann gezielt Seiten oder Bilder anwählen.

Wer mit dem Surfer-Paket den Mindwalker erhält, ist damit sicher gut bedient, wenngleich noch die Tabellen-Funktionen wünschenswert wären. Sehr positiv ist die Wandlung zu einem stabilen, schnellen Browser. Schließlich ist Stabilität mehr wert als viele Funktionen, wenn sie nur zum Absturz führen.

■ ALynx 1.29

Wie bei AMosaic steht auch bei ALynx das »A« für eine auf den Amiga portierte Version eines Unix-Programms. Lynx ist ein reiner Text-Browser, der zwar keine Bilder in den Text einbetten kann, aber sonst alles beherrscht, was HTML-2 spezifiziert. Lynx ist dennoch in der Lage, Bilder und Töne zu laden und über ein externes Programm anzuzeigen.

Das Programm arbeitet in einem Shell-Fenster und ist komplett über die Tastatur zu bedienen. Da bereits seit langem ausgetestet, arbeitet ALynx absolut stabil und schnell. ALynx hat auch mit Formularen keine Schwierigkeiten

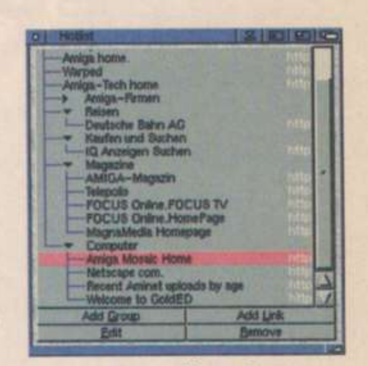
Ganz im Gegensatz zum kargen Outfit ist ALynx aber ein mächtiger Browser, der alle wichtigen Protokolle beherrscht und kaum Fehler hat. Mit ihm ist so ziemlich alles möglich, wenn man die Tastenkommandos findet.

■ Finale

Die Browser-Entwicklung auf dem Amiga schreitet schnell voran. Lobenswert sind die guten Ideen, die sich vor allem bei AWeb, Mindwalker und IBrowse finden.

Auf PC-Niveau wie »Netscape Navigator« oder »Microsoft Explorer« ist zwar noch keiner – es fehlen bei fast jedem Browser die Funktionen »Drucken« und »Suchen«, eine Mailverwaltung oder komplizierte HTML-3-Funktionen –, allerdings kann man gut mit ihnen arbeiten. Glücklicherweise haben fast alle modernen Vertreter an Stabilität gewonnen. Darüber hinaus gibt es pfiffige Funktionen (Cachelist sowie 1-A-Drag&Drop).

Interessant ist die Entwicklung, daß die Programme neuerdings nicht mehr Free- oder Shareware sind, sondern Geld kosten. Bei IBrowse ist das nur zu verständlich, da mehrere Leute schon Monate daran arbeiten; auch im Mindwalker steckt viel Arbeit. Der Autor von AWeb hat außerdem angekündigt, daß das Programm Geld kosten wird, wenn er Tabellen und HTML-3-Fähigkeiten eingebaut hat. Bis dahin darf man ihn ruhigen Gewissens kostenlos benutzen. ■



Super: So sollte eine gute Hotlist-Verwaltung aussehen

Geschwindigkeiten

Aktion	AWeb	Mosaic 2.0	Mindwalker	IBrowse
Hotlist lokal laden	50	20	116	109
Hotlist per Back geladen	1	13	116	28
Seite mit vielen Bildern	7	12	10	13
Seite mit 140 KByte Text	7	4	7	12
1./2. Programmstart	2/2	6/4	7/4.5	7/6

Alle Angaben in Sekunden. Gemessen auf einem Amiga 4000/040 mit 25 MHz und CyberVision 64 jeweils auf einem eigenen Bildschirm. Der 140-KByte-Text ist die HTTP-1.0-Protokoll-Beschreibung (als HTML-Seite). Die »Seite mit vielen Bildern« ist die MagnaMedia-Hauptseite von Festplatte gelesen. Die Hotlist ist 515 KByte groß und findet sich auf http://www.uni-passau.de/~ramsch/bookmarks.html.

Bezugsadressen:
AWeb 1.1: Yvon Rozijn,
E-Mail: yrozijn@xsall.nl, WWW:
http://www.xs4all.nl/~yrozijn/aweb/. Auch auf der AMIGA-Magazin-CD 5-6/96 zu finden.
AMosaic 1.2: AMIGA-Magazin-CD 5-6/96, Meeting Pearls III
AMosaic 2.0: Meeting Pearls III,
WWW: http://www.omnipresence.com/
IBrowse 1.0: AMIGA Oberland,
In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg,
Tel. (0 61 73) 6 50 01, Fax (0 61 73) 6 33 85
WWW: http://www.oberland.com/
Mindwalker: im Surfer-Paket enthalten.
Zu erhalten im Amiga-Fachhandel
ALynx 1.29: im Aminet über
FTP: ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet
WWW: http://ftp.uni-paderborn.de/



Bereits die letzte Prerelease von »MuliTerm 4.0 KIT« hinterließ einen passablen Eindruck. Tatsächlich läuft die Vollversion noch stabiler und unterstützt nun auch Ton (*.WAV).

■ *von Christian Krenner*

■ **T-Online-Dekoder: »MultiTerm 4.0 KIT«**

Der letzte Schliff

MultiTerm präsentiert sich in zwei Fenstern, dem eigentlichen Darstellfenster sowie dem Aktionen-Fenster, einer Seitenkurzwahl in Form von Bildchen – ein Klick darauf führt direkt zum hinterlegten Angebot. Beide Fenster lassen sich über das Einstellungsfenster frei positionieren und skalieren.

Die Darstellung von CEPT-Seiten erfolgt auf Wunsch auf die aktuelle Fenstergröße skaliert. Das sieht schön aus, kostet aber Zeit, da MultiTerm KIT die Darstellung jeweils berechnet. Auch Grafiken in KIT-Seiten brauchen ihre Zeit, bis sie auf dem Bildschirm erscheinen. Ein flotter Prozessor macht sich also positiv bemerkbar, zumal die interne serielle Schnittstelle auf langsamen Amigas nicht schnell genug bedient werden kann. Eine Reduzierung der Farbzahl oder eine geringere Übertragungsgeschwindigkeit kann nötig werden. Bei 256 Farben auf dem Bildschirm ist Ende der Fahnenstange. Mehr werden nicht unterstützt. Systemmeldungen von T-Online, z.B. über Zusatzgebühren, fängt MultiTerm KIT auf Wunsch ab und stellt sie in Abfragefenstern dar.



Endlich geschafft: MultiTerm KIT unterstützt endlich alle KIT-Funktionen – auch Musik bzw. Sound im WAV-Format

Damit sich die Übertragungszeiten von KIT-Seiten verkürzen, legt MultiTerm KIT geladene Daten (Text und Grafik) in einem Puffer auf Festplatte ab und aktualisiert ihn bei Bedarf. Von dort kommen Grafiken dann viel schneller auf den Schirm. Wer noch mehr Geschwindigkeit möchte, wählt »KIT Bilder merken«. Grafiken werden dann speziell aufbereitet, benötigen aber wesentlich mehr Speicherplatz. Leider ließ sich diese Funktion unter CyberGraphX-Software nicht zur korrekten Arbeit bewegen. Schade, daß MultiTerm KIT Grafiken zwar wohl auf Platte, nicht aber im RAM puffert. Kommt eine Grafik pro Seite mehrmals vor, muß diese stets neu von der Festplatte geladen werden.

Bricht die Verbindung während der Datenübertragung ab, kommt MultiTerm KIT ins Schlingern: Unvollständige Grafiken bleiben im Puffer und ergeben beim nächsten Aufruf der Seite Grafikmüll. Nur das Löschen dieses Angebots schafft Abhilfe. Eine Funktion zum Löschen eines einzelnen Seitenpuffers fehlt leider.

KIT-Seiten bestehen aber auch aus Bedienelementen, die mit den Mitteln des Amiga-OS nachbildet sind (z.B. Textfenster mit Rollbalken). Das gelingt recht gut, auch wenn Eigenheiten des auf Windows abgestimmten KIT-Standards »nachgebastelt« werden müssen. Trotzdem gab es ab und zu Schwierigkeiten: Rahmenlose Fenster wurden in der falschen Reihenfolge untereinander angezeigt, womit die Seite nicht mehr bedienbar war. TKR schiebt hierbei die Schuld auf die Anbieter der KIT-Seiten, obgleich der Telekom-Dekoder für Windows dieselben Angebote fehlerfrei darstellt. Mittlerweile unterstützt MultiTerm KIT auch das Abspielen von Ton (WAVE-Dateien), Filmsequenzen lassen sich (noch) nicht abspielen.

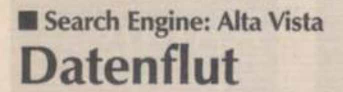
MultiTerm KIT wird komfortabel via Installer auf die Festplatte gebracht. Damit CEPT- und KIT-Seiten auch farblich stimmen, wird nach dem ersten Start eine gewichtete Farbpalette berechnet, was einige Zeit dauert. Diese Farbpalette soll eine »gerechtere« Farbverteilung garantieren, sorgt aber oft für recht eigenwillige Farbkombinationen.

Fazit: MultiTerm KIT ist der einzige KIT-fähige T-Online-Dekoder für den Amiga. Seine Vorreiterrolle bewältigt das Programm recht gut, auch wenn noch Kinderkrankheiten zu finden sind. *ww*

Komfortfunktionen

- Kurzwahl: erlaubt die schnelle Anwahl von Seiten
- Rückblick-Menü: ermöglicht den Rücksprung auf bereits aufgerufene Seiten
- Telesoftware: wird korrekt erkannt und verarbeitet
- Grafikviewer: für JPEG, GIF und BMP gibt's interne Anzeiger, die aber auch durch externe ersetzbar sind
- Makrosprache »MPL«: erlaubt das Aufzeichnen und Abspielen von Eingabesequenzen
- ARexx-Port: ermöglicht die Steuerung des Dekoders auch von außen





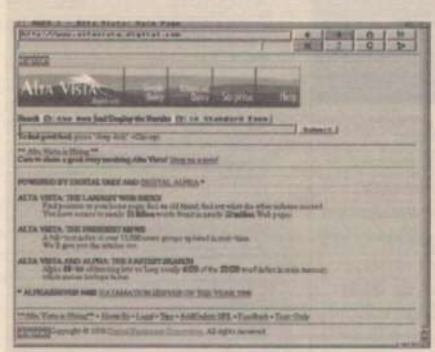
■ Search Engine: Alta Vista

Datenflut

Eine »Search Engine« ist genau das, was der Name vermuten läßt: eine Suchmaschine. Auf dem Rechner mit der Adresse »http://www.altavista.digital.com/« sind die Daten von mehr als 21 Millionen WWW-Seiten gespeichert. Der Benutzer kann verschiedene Schlüsselwörter eingeben und bekommt eine Liste mit Seiten-Adressen, die ein oder mehrere Schlüsselwörter enthalten. Diese Liste wird dabei auf Wunsch durch einen kleinen Auszug aus jeder gefundenen Seite ergänzt.

Auf einer Hilfeseite wird die Handhabung des Servers ausführlich erklärt. Die Bedienung ist so kinderleicht, daß selbst Anfänger keine Probleme haben werden. Für Fortgeschrittene existiert ein erweiterter Expertenmodus, der auch komplexe Suchmethoden ermöglicht.

Gegenüber anderen Suchmaschinen hat AltaVista neben der enormen verfügbaren Datenmenge noch einen weiteren Vorteil: Man kann außer dem WWW auch noch die Artikel in den 13 000 Diskussionsgruppen des Usenet durchsuchen lassen.



Unscheinbar: Hinter dieser Oberfläche verbirgt sich die Information von 21 Millionen WWW-Seiten

Die Leistungsfähigkeit von AltaVista ist enorm. Die Reaktionszeit auf Suchanfragen ist rekordverdächtig kurz, und selbst sehr exotisch erscheinende Suchbegriffe führen noch zu hunderten von Treffern.

Fazit: Wenn AltaVista zu einem Begriff wirklich nichts findet, hat man sich wahrscheinlich vertippt.

Sven Tegethoff/ww

Adresse: http://www.altavista.digital.com/
Sprache: Englisch
Rubrik: Suchwerkzeug

■ Chaos Computer Club

Ungemütlich

Der Chaos Computer Club ist so bekannt, daß sich weitere Erklärungen fast erübrigen. Die Netzadresse der Homepage dieser legendären Hackervereinigung lautet »http://www.ccc.de/«. Die Seiten bieten zwar auf den ersten Blick nichts für das von bunten Bildern verwöhnte Auge, dafür quellen sie aber über vor hochinteressanten und hochbrisanten Informationen.



Liebesgrüße an die Telekom: Der Chaos Computer Club aus Hamburg klärt nicht nur über die Telekom auf

Das ungeschriebene, aber deutlich spürbare Motto der CCC-Seiten lautet: »Alles was Sie über Information und Kommunikation wissen sollten.« Wir verlassen uns täglich blind auf eine Vielzahl von Kommunikationsmitteln, Zahlungsmitteln und deren Sicherheitsmechanismen. Doch was mit unseren Daten geschieht, die auf all den Chip- und Magnetkarten gespeichert sind, und wie diese Mechanismen funktionieren, das erfährt der Benutzer normalerweise nicht.

Die CCC-Seiten schaffen hier Abhilfe. Gnadenlos wird aufgezeigt, wie dilettantisch unsere Daten vor Mißbrauch geschützt sind. Neben vielen Informationen zum Thema Hacking gibt es hier auch gute Einsteiger-Informationen zum Thema »Internet«, aktuelle Informationen aus der Datenwelt sowie das elektronische Clubmagazin »Datenschleuder«.

Fazit: Knallharte Kritik und fundierte Informationen über Sicherheit und globale Kommunikation findet man hier massig.

Sven Tegethoff/ww

Adresse: http://www.ccc.de/
Sprache: Deutsch
Rubrik: Computerclub

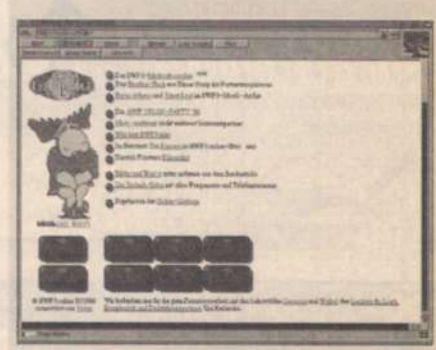
■ SWF3 Homepage

Radio im WWW

Spätestens seit das dritte Programm des Südwestdeutschen Rundfunks auch via Satelit (Astra) zu empfangen ist, sitzen die Fans dieses Kultsenders nicht mehr nur im Südwesten Deutschlands, sondern in ganz Europa. Da liegt die Idee einer eigenen Seite im World Wide Web nahe. So findet man unter »http://www.swf3.de/« ein kunterbuntes Angebot, welches dem peppigen Radioprogramm dieses Senders in nichts nachsteht.

Auf den Seiten findet man sowohl Hintergrundinformationen und Veranstaltungstips, als auch aktuelle Hinweise zum Programm. Darunter sind unter anderm Leckerbissen wie Dietrich Försters gesammelte Filmkritiken, der Moderationsplan, Fotos aus dem Studio, und vieles mehr. (Der Ruf des Schwarzwald-Elchs, der zum Herunterladen bereit liegt, macht sich übrigens ausgezeichnet als System-Warnton der Workbench.)

Zusätzlich gibt es noch eine weitere, originelle Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen des Radiosenders zu ergattern: Im Studio steht eine Videokamera, von der man jederzeit Bilder anfordern kann. So kann man z.B. den Redakteuren bei der Arbeit zusehen.



Endlich enttarnt: Dies ist das wahre Gesicht des einzigen echten Schwarzwald-Elchs – dem Maskottchen von SWF3

Fazit: Die WWW-Seiten des Senders SWF3 sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch informativ. Mit dieser Ergänzung zum Radioprogramm macht das Hören gleich doppelt so viel Spaß.

Sven Tegethoff/ww

Adresse: http://www.swf3.de/
Sprache: Deutsch
Rubrik: Sender/Infos

Minis — AMIGA

Private Kleinanzeigen

Verschiedenes

Suche Sirius II Genlock, 4 MB RAM f. 1220 Blizzard. Biete CanDo 2.50 VB Maxxon C++ 1.0 100,– DM, C-Literatur. Michael Becher, Br.-Böttger-Str. 34, 09484 Oberwiesenthal

Neuer Amiga-Club sucht Mitglieder! Super Service!!! Infos gegen RP oder Probeexemplar der Clubdisks gegen 3 Leerdisks bei: P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Verkaufe günstig 100 Stunden Internet-Gutschein für Provider IBM. Tel. 06621/15160 oder E-Mail an Michael.Schaefer@insider.regio.net

Amiga-Club sucht neue Mitglieder, Leistungen: monatl. Club-Disk + 2 PD o. Shareware Disketten, Software Verleih, Mailbox, Tips & Tricks usw. Info´s gg. 1 DM + Leerdisk. 039954/30555

Verkaufe diverse Hard- & Software für PC & Amiga (GK, SK, HDD, RAM, MBoard, viele Spiele für Amiga) Tel. ab 17.00 Uhr 038378/22147 (Steffen)

Suche Amiga ROM Kernel Reference Manuallibraries. 06174/63399

Verk. Bücher; Amiga-Vision-Workshop; BT-II f. Einst.; Amig + DFÜ; Das gr. DPaint IV-Buch; DPaint-Workshop; Rep. u. Hardw. Tips; Drucker Toolbox; Assembl. Buch; Progr. etc. 07963/760

Sämtliche Ausgaben des AMIGA-Magazins (ab Ausgabe 1), alle gebunden bis auf die letzten 2 Jahrgänge gegen Höchstgebot zu verkaufen. Tel. 0251/846187

Verkaufe Derringer Turbokarte 68030/25/50/4 MB für 500 DM (VB), GigaMem und Arexx für je 30 DM. Tel. 08465/3292

MaxonBasic 3 (neu), Photowork X Pro, TV-Paint 2.0, IDE-Fix, Wordlynx 1.4, DB-Rechtschr. Profi, TruePaint, VHS; CDTV 220, DigiTiger 2, CD-ROM int. 2f. + Tandem, je 120 DM. 09002/5343

Kick. Um. f. A500/2000 Bausatz 22; Swift 24/40 kB, Color 320; Falcon + Mis I 30, DPaint 4 80, viele Spiele für 1.3 Kickrom ab 10 DM, PossoBox mit 80 PD 49. Ab 18.00 08652/1725

Geschäftliche Kleinanzeigen

Wichtiger Hinweis:
Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

AMIGA

COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »Amiga« bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **Ausgabe 8** (erscheint am 24.07.96): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **19. Juni** (Eingangsdatum beim Verlag) an »Amiga«. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 9** (erscheint am 21.08.96) veröffentlicht. **Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten S Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.** Schicken Sie uns DM 5,- als Sch oder in Bargeld. Bezahlung über Postscheckkonto ist nicht mehr möglich. Der Verlag behält s die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder de Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« z Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen
Private Kleinanzeigen
Private Kleinanzeige

Biete an: Software

VideoDirector Amiga, Adorage 2.5 je 150,– DM, Wordworth 4.0, Photogenics 1.2, TurboPrint 4.1, PictureManager 3.0 je 100,– DM, MultiFaxPro, MultiTermKit je 50,– DM. Tel. 07141/506525

Turbocalc 3.5 120,– VHB, Wordworth 3.0 80,– VHB, DPaint IV AGA 40,– VHB, MUI 3.0 20,– VHB. Tel. 0721/670876

CD-Filesystem Asim CDFS V 3.5, Turboprint Pro V4.1 je 80,–, Steuerprofi 95 CD 35,–, RHS Color CD 20,–, Aminet 10 CD 15,–, alle noch nicht registriert. Tel. 03774/24331 nach Jonas fragen

Rom Gold 20,–, Der PD Trizier 20,–, Sim Earth 10,–, Oldtimer 20,–, Final Basc 30,–, WB 2.04 + 2.1 30,–, Flugsim. 2 + Jet 10,–. Tel. CH-719313364 ab 16 Uhr

Scala für alle Amiga´s für nur 100,– DM. Sehr gut erhalten. Tel. 0431/395028 (ab 17.00 Uhr, Kai)

Lattice C Compiler 100 DM, Kick Pascal V 20 100 DM, Bücher C f. Einsteiger 10 DM, C in Beispielen 20 DM, Programmieren m. Amiga Basic 20 DM, Grafik m. Amiga Basic 20 DM VB. 0231/513532

Tausche Beneath a Steelsky und Ruff´n´TVM-BLE gegen Monkey Island 2, nur Originale! Tel. 02375/4016 (fragt nach Jan)

Verkaufe diverse PD-Disketten! Neue PD-Serie Porkg´s PD, Info-Disk gg. 2 DM RP. Verkaufe auch div. Spiele. T. Schemken, Postfach 201 709, 42217 Wuppertal

Verkaufe MaxonCad Stud. 70,–, CanDo 2.0 70,–, Database Prof. 30,–, DPaint 3 50,–, Indiana Jones 3 + 4 je 30, Lemmings 1 + 2 je 20 alles Originale! Volker Tarnowske 02261/ 74729

OS 3.1 dt. ROM f. A600 orig. verp., neu DM 140,–, Multiterm Kit T-Online-Decod. neu DM 100,–, ext. DD-LW DM 50,–, Joystick DM 10,–. Tel./Fax 089/6894934

Reflections 3.0 orig. 160,– DM. Tel. 0391/ 713459

V: Superbase 3 Prof. 70 DM, Oberon Compiler + Debugger V 3.2 99 DM. Tel. 07723/ 3031

Clarissa Prof. V 3.0 DM 150,–, Adorage 2.5 DM 100,–, Midi-Progr. KCS 3.5 DM 80,–, Steinberg Pro 24 DM 50,–, Monument-Titler DM 100,–. Tel. 0421/4985776

200 Amiga-Spiele auf über 50 Disks f. 90,–, 24 Werbespiele 45,–, Musik-Paket mit viel Programmen, Samples, Modulen usw. f. 50,–, keine Raubkopien. Tel. 02391/797015

Verk. div. CD (PhotoLite, Photo CD´s usw.), Spiele, AmigaPlus 10/93-9/95 usw. Liste v. G. Sturm, Osserstr. 33, 84130 Dingolfing f. DM 1,– Rückporto.

SAS C++ V 6.5 + Bücher: RKM Libraries, RKM Devices und Programmierrichtlinien für 150 DM. Tel. 089/671693 (abends)

Spiele, Anwendersoftw., Amiga-Magazine, Leerdisks alles kpl. 500,– DM, od. einzeln VS. 20 CDs, CD-ROM 4, 4fach nur zus. VB 450,–, 540 MB SCSI HD 150,– DM FP. Tel. 05341/392359 AB

Ca. 80 Spiele, z.B. Indy 3 + 4, Theme Park, EOB 1 + 2, Battle Isle, Hollywood P., Uridium 2, Agony, Klax, Chuck Yeager, Crystal Dragon + div. CDs, Anwendersoftw., Hardw.; Tel. 02661/8137

Vollvers.: Turbo Pr. 4.0; DPaint IV AGA; Database; Platine 2.0; ShapeShifter; MagicWB; 3D Constr. Kit; Disk-PRT; X-Copy + Tools + Hardw. viele Spiele. 07963/760 ab 17.00

CD-ROMs: Aminet 2/3/4; Saar 1/2; Aplus alle Amig. CD 10/95-1/96, PD 1; Megahits 1/2, Fish 3/4-94, 6/7-94, Cliparts-CD, A-Games-CD, Preis nach Abnahmemenge 07963/760 ab 17h

Biete an: Hardware

A4000/30 10 MB RAM, 420 MB Platte, Scan-Doubler, Tandem-Controller, 2fach CD-ROM, div. Handb., Systemsoftw. usw., Preis VB. Tel. ab 17.00 07963/760 ev. AB

A570 CD-ROM mit Falcon 570 SCSI-Controller 220 DM, A590 AT/SCSI Controller & 512 k 150 DM, TV-Modulator 520 40 DM, PC-Emulator A2000 10 DM, Tel. 0231/735863 ab 19.30

A500+ 2 MB RAM, 2. LW, diverse Spiele und Anwenderprogramme, Bücher, alles zusammen für nur 500,– DM. R. Reuter, Doelzschener Str. 16, 01159 Dresden

Rechner-Einschaltbox f. Faxempfang f. alle Modems geeignet 75,– DM, Fax-Modem-weiche 130 DM. Info: Tel./Fax 06344/7214

A2000, 1 MB, 2 Laufw., Maus, Zubehör 350,– DM, A2630 Turbokarte mit 4 MB RAM 520,– DM, Oktagon AT-Contr. mit 2 MB RAM + 350 MB HD 370,– DM. Tel./BTX 05109/64144

Für A2000: A2091 SCSI-Contr. mit 2 MB RAM 52 MB HD + Nec-double CD-ROM-Laufwerk 380,– DM, Flicker-Fixer Multivision 150,– DM, 2 MB Chipram 150,–. Tel./BTX 05109/64144

Für A2000: Speicherkarte mit 2 MB RAM 140,– mit 8 MB RAM 300,–, Farbmonitor Stereo 200,– DM AT-Contr. mit 420 MB HD + double CD-ROM 340,– DM. Tel./BTX 05109/64144

A1200, 2 MB mit Festplatte und Stereo Farbmonitor, Software 880,– DM, Leerdisketten für Amiga gebraucht 10 St. 3,– oder 100 St. 26,– DM. Tel./BTX 05109/64144

Amiga 4000-040, 6 MB, 2900,– VHB, Monitor Hitachi 14MVX 350,– VHB, Amiga 3000, 14 MB RAM (static col. 70 ns), 1800,– VHB, RAMs auch einzeln. Tel. 0721/670876

A500+, 1 MB, 2. LW, Monitor 1084 S, Modem, Epson-Drucker LX 400, Mouse, Software, Bücher, Disk., Joystick, 599,– DM. Tel. 02104/33263

A4000EC030/4/120, Kick 3.0, DPaint, TurbCalc 2.0, Big-Tower CompZ DM 1950,–, Monitor A1942 DM 400,–, Fastlane Z3 (incl. 360 MB HD, 12 MB Simms) DM 650,–. Tel. 07141/506525, ab 20 Uhr

Amiga 2000 C Tower, 240 MB HD, 68030 Turbokarte von Harms mit 4 MB sowie Genlock S-VHS von Electronic-Design und weitere Hard/Software. Tel. 0251/846187

GVP 040/33, SCSI, 12 MB f. A2000, Brolock (ext. Genlock + RGB-Splitter), Multivision, Flickerfixer 2000, Preise: VB, Tel. 0541/ 127113 ab 17 Uhr

1 x FP-Seagate 540 MB, fertig inst. mit WB 3.1 für 250,–, 1 x FP-Western Digital 730 MB, fertig inst. mit WB 3.1 für 300,–. Festplatten auf Anfrage ev. mit AFS Prof. und anderer Software fertig installiert, dann bitte Konfiguration angeben. 1 x Drucker 24 Nadel s/w Epson LQ 100 mit 2 neuen s/w Bändern für 180,–, 1 MB ChipRAM mit Uhr für A600 50,–, 2fach Umschaltplatine mit ROMs 2.05 und 1.3 für A600 70,–, alles zuzügl. Nachnahme. J. Dietlmeier, Kleinfeld 100, 21149 Hamburg

M-Tec Turbokarte für Amiga 1200 68030/42 MHz + 68882 CoProzessor 4 MB neu 649,– 4 Mon. alt für 400,–. Tel. 0405279482

Komplette Videobearbeitung wegen Systemwechsel zu verkaufen. Auf A1200 Basis. 8 MB RAM 130 MB Festplatte, Kickstart 3.1, Turbokarte 33 MHz, Farbmonitor, Hama Schnittstg., Neptun Genlock, CD, Software, kompl. Zubehörliste auf Anfrage. Alles neuwertig. Preis: VB. Tel. 07971/7032 evtl. AB, Fax 6498

Amiga 500, 1 MB Hauptspeicher, externe Floppy 3,5, 2 x Joystick, Adapter für Fernsehanschluß, Software, Disketten VHB 295,–. Tel. 07031/656042 ab 18 Uhr

Amiga 3000 T, Brückenkarte 386SX, I/O-Karte, 200 MB SCSI VB 4500,–. Christian Riedmayr 09971/79404

Mega-Anlage A500 030/882/33 MHz; 9 MB RAM; SCSI II Controller; 345 MB FP; CDTV; Monitor; Drucker; Scanner; Modem V.34; 4 Laufwerke; ActionReplay; uvm. VHB 2000,–. Tel. 01726119647

Amiga 3000, 4 + 2 MB, 105 + 52 MB Harddisk, NEC Multisync 3D, NEC P2200 Drucker für DM 1000. Tel. 089/671693 (abends)

Amiga 2000 Tower 9 MB RAM, 2 x 3,5" FDD 105 MB SCSI-HDD Turbo 2630, A2320 H-Scanner DigiView, Y/C Genlock, AT-Karte + Contr. + VGA + HDD usw. Soft, Bücher usw. 2000,– DM. 05032/66794

Verkaufe Oktagon 2008 SCSI-2 Hostadapter für Amiga 2/3/4000 mit Gigamem DM 150. Email: Schaefer@Mathematik.Uni-Marburg.de. Tel. 06421/683238 (n. Bernd fragen)

A1200; 6 MB RAM; Blizzard 1220 28 MHz + Coproz., Doublespeed CD-ROM Overdrive, Farbbildschirm CM-8833II, 420 MB FP; Drucker Star NL-10; TV-Tuner Ph. 7300; 3 Joyst., A500; div. SW, VB 2800,– DM. 08273/2365

A2000, 1 MB Chip, GVP 040/33/8 MB, Kick 2.04/3.0, Work 2.1/3.1, Oktagon 2008, LPS 105 MB Quantum Festpl., kpl. VB 700,– DM. Tel. 09278/435, Heiko

A1200 M-Tec 030/42 6 MB 850 HD CD-ROM 4fach + Controller + CD32 EML., 2 LW Modem Zyxel 19200, 2 Netz. 3, 0, 4, 5 Amp. 300, Disc., etc. nur 1600,– DM VB. Tel. 0208498700 ab 16.00

Amiga 500, 1 MB mit Uhr, Monitor, A590 Festpl. 20 MB, Drucker Star LC10, Mouse + Joystick, Druckständer + Computertisch, reichhaltige Programme + Literatur, VB 600 DM, 02662/3726

A4000-30 MMU, 210 HD, Microvitec 14 MaxxonCinema 4D prof., Maxxon PLP, D pac, RKM´s, a.A. VLab, VB 2200,–. Helr Gruber Tel. 0861/164632

Motherboard für A1200, 2 MB Chip, 100% Ordnung, mit Probemöglichkeit, NP 500 D FP 350 DM. Tel. 0201/260202 ab 19h

A4000/040 Tower, orig. Commodore, 10 MB x 1,76 MB LW, 16 Byte SCSI-Festplatte, S Toshiba CD-LW, Retina Z3 mit 4 MB + Code, 1,5 J., NP 6100 DM, VB 4100 DM. 0201/253431

Big Tower 486 DX4 100 PCI, 16 MB RAM GB FP, Streamer, Quad CD-ROM, 2 MB Grafikk., 3,5 LW, Soundkarte, FP Wechs Tastatur, Maus, Joyst. FP 2900 D 0177/2091453

Verkaufe: M-Tec Turboboard 1230 28 MHz CoPro 180 DM, Squirrel SCSI für A1200 DM, Maxon Basic + Kick Pascal je 90 D Caligari 24 50 DM, Golem SCSI 2 150,– D Tel. 05423/42656

A4000/40, 12 MB, 120 MB, GVP 040/40 Scandoubler, 15" Multisync, Farbdr., 2 Lautspr., D.Opus Final Writer, DP IV A Superbase Prof., R3D 2.49, etc. Spi 4000,–. Tel. 06406/73927

Rainbow 3 Grafikkarte, 24 Bit, 4 MB VR Zorro 3, für Amiga 3000/4000, EGS, TV P 2.0, Modem USR 16.8, Preise VB. 0821/515944

Hama A-Cut Schnittsteuerung mit aktue Softwareversion wenig gebraucht we Systemwechsel, VS 350 DM. Tel. 072 41859

Blizzard 1220/4 MB 28 MHz CoPro 40 M 350,– DM. CD 1200 Controller mit CD-R Laufwerk inkl. externem Gehäuse 250,– Ad Pro 2.5 250,– DM. Tel. 02666/1484

A1200 Micronik Tower, 111 Watt Netzt., MB, 170 HD, 2 LW, GVP A1230 + 50 M Cop. 50 MHz, MMU, sehr viel SW TurboPrint 4.0, Caligari 24, Bing, X-Co Tools + HW, VB 1800,– DM. Tel. 02590/13

Plotter 6 Farben 400,–; Supra Turbo 28 13 Oktagon 508 SCSI 130,–; SCSI-Gehäuse 50,–; E. Koch, Alter Kietz 9, 16792 Kurtsch

Für A500 ROM 2.04 + WB 2.1 + U schaltplatine 50,–; Bremse für A500 20,– Koch, Alter Kietz 9, 16792 Kurtschlag

Verk. Syquest-Wechselplattenlaufwerk (MB) mit drei Medien DM 490,–. 06032/82240

A2000 Tower; Kick 3.1; 2 MB Chip; CD-R + Tandem Contr.; Originalgehäuse (Desk auch dabei: VB 680,– Softw. inkl.! Mon 150,–. Tel. ab 18.00 0971/5740

Ver. A4000/30 o. 40 (T) A3000 (T) A1200 i vid. konfigurierbar (Speicher, FP, Zub Mon. Multiscan o. RGB (Eizo, 1084) Graf SCSI-Contr., CD-ROMs, A-Max (Mac-En versch. SW z.B. Opus, Real 3D, Maxon C M. Twist. 09727/5487

A2000, Turboboard 030/28/882/33 (Ha Prof. 3000) m. 4 MB auf Board 490,– Contr. Oktagon 2008 SCSI 150,– DM, Co Apollo 2000 AT/SCSI 100,– DM, Drucker Pin Epson LQ-100 m. Endlostr. 150,– Rose 03871/212597

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

A2000, 6 MB RAM, 2 LW, HD 240 MB, Turbo 68030 25 MHz, Monitor 1084ST, Drucker HP DeskJet 500C, Zubehör, Comp. defekt nur komplett, VB DM 900. Tel. 02603/5585

Vortex 486SLC2/50, 0 MB, CoPro, Contr. + HD-Floppy, SVGA-Karte, Monitor-Master, Apollo 2030/50 Turbo, Fast-SCSI-2, MMU, FPU, 4 MB 32 Bit RAM, Tel. 07131/280469

A1200 10 MB Blizzard 030-50, MMU 50, Squirrel SCSI, SCSI Duo-Tower, HD 730 SCSI, 2 x CD-ROM, Mon. 1084S, 2. LW, Modem Voriko 28.8ET, CDs, Zubeh., VB 2000 DM, 069/333570

Amiga 2000 + 2. LW + 5 MB RAM + SCSI-Controller + 105 MB-Festplatte + KS 3.1 + WB 3.1 + optische Maus, 100% OK 490,– DM. Tel. 02691/2982

Verkaufe A500 K + WB 1.3 1 MB + Mon. + Drucker ca. 550 DM, Digit Delview + Genl. 500 DM, SW-Textomat + Datamat-Refl. 2.5 + Anim. 2.0, DOS Manager, Adorage. Zus. 1500. 039201/20378

A1200 250 MB + Monitor 1942, 2 Jahre alt, viele Software + Lektüre, kaum benutzt, NP ca. 3500,– für 1000,–. 0214/45941

G-Force 68030/68882 50/50 MHz 16 MB 60 ns für A2000 1300 DM. Tel. 02351/39233 ab ca. 17.00 Uhr

Amiga 4000/040; 14 MB RAM; Z3 Fastl. SCSI GVP Spectrum 2 MB (CyberGfx); SCSI CD-ROM 2fach; 2 x 540 MB HD; Atapi-IDE; Softw. + CDs (C++, Pascal...) DM 3750,–. Tel. 07731/26864

A2000, KS 3.1, 1/4 MB, A2630 Turbo, Okt. 2008 + Quant. 1 GB + 105 MB, 3 LW, CD-ROM 4x, Syquest 105 MB + 2 Medien, Mon. 1084S, Star LC24-20 v. Originale + Bücher VB 3000,–. Tel. 06695/423

A4000/30 Copro, 10 MB, Piccasso 2 MB, 2 x CD, SCSI 40 + 170 MB, Scandoubler, Multisync Mon., 1 HD + 1 DD Diskd., DeskJet 510, Power Manager, viel Software. VB 4200,–. 02845/28063

A4000/30, 6 MB RAM, 420 MB HD, 2 LW, 4fach CD-ROM, Comm. Mon. C 1942, Handscan. orig. Softw. TPrint 4.0, Photogen 1.2, DOpus 5.0, DSalve 3.0, DExp uvm. FP 3300,– DM. 02267/5700 Anrufb. Rückr.

Monitor Philips 8833II, Stereo DM 200,–, Panasonic KX-P 1123 24-Nadeldrucker 1A DM 150,–, PCMCIA PS-RAM-Card 2 MB DM 150,–, 2. DD-LW DM 50,–. Tel./Fax 089/6894934

A4000-T, Cyberst. 060, SCSI-2, 10 MB, OS 3.1, 810 HD, Cyberv. 4 MB, Emplant, CD-ROM 4 x SCSI, C4D-V 3.1-Paket, v. Softw., NP 10000,– kpl. 5990,–, Epson Stylus C 350,–. 0271/43498

Original Amiga 3000 Tower 14 MB RAM 120 MB HD, 14" Acer Monitor, GVP, I/O-Karte, Sampler, Trackball, Turbotext, CanDo, Amiga Vision, DirOpus VB 2599,–. Tel. 06171/25251

M-Tec 68030 + 68882 4 MB 42 MHz DM 300,–, Software: Gloom de Lux, Reeder, Coloniz. Civilisation, Sim Life je 15,–, alle DM 60. Tel. 0203/341981

A1200, 6 MB, 80 HD, 2 LW, Bliz. 1230-IIIB 68EC030-50 MHz (FPU, SCSI opt.) Mon. Mit. EUM-1491A, 2 Mäuse, 2 Joy., 100 LP, 11 x o. SW., 40 x PD, 40 x AJ, 1500 VB. 08452/2744

A4000, GVP 040/40, 10 MB RAM, FP 420 MB, CD-ROM Triplespeed, Cybervision 64 mit 2 MB, Microvitec Mon., viel orig. Software für 4400 DM. Tel. 0621/576732 Handscanner v. Mustek

Syquest 270 MB AT 399 DM + 3 Medien je 59 DM, Seagate 260 MB AT 3,5" 149 DM, Monitor Philips 8833 249 DM, Cinema 4D Pro V 3.0 249,– DM, Pinball Fant-/II. 50 DM. Tel. 02302/26421

Turbokarte für A1200, M-Tec 1230/28 RTC. 68030 mit MMU; FPU 68881; 0 MB; Neu von 2/96 Preis 150,– DM. Tel. 02151/474538 ab 17.00

GVP IV 24S (Grafikk. Echtzeitdigitizer, Genlock f. A2/4000) mit Video-Interface-Unit (RGB, Y/C, FBAS pp.) NP 3098,– Preis VB, Tel. 0541/127113 ab 17 Uhr

Star LC 24-10 50,–. Gerisch, Gotthelf-Mey-Str. 9, 01855 Sebnitz

V-Lab extern DM 300,–, Videotextdecoder DM 50,–, Oktagon AT neu 80 MB FP 150,– DM, 2 x 1 MB PS/2 DM 50,–. Suche Flickerfixer und Fastlane Z3. Tel. 08233/6618

DD-LW ext. VB 30 DM; 2,5" HD 40 MB VB 30. Mustek-Handy-Scanner Color VB 150 DM. TV-Tuner für 1081 usw. VB 50 DM, 2 CD-ROM VB 70 DM. Tel. 07962/2242 (Stefan)

A4000/40, 10 MB, 850 MB HD, NEC 3D Monitor, 32 orig. Spiele, 386 PC-Karte, 3 MB Tiga-Grafikkarte, 21 Amiga CDs, div. Anwendersoftware. DM 2800. Tel. 05021/ 65306 ab 18 Uhr

Für A500: Aktion Replay für Grafik und Aktiongames 70,– DM; Umbaugehäuse MW500 bietet Platz für Amiga, 2. LW und Festplatte 120,– DM. Tel. 07641/43475

A2000 im Tower mit 3 LW, 2,5 MB, KS 1.3 + 3.1 + 300 Disketten 400 DM. Apollo Turbokarte 50 MHz, 4 MB, SCSI mit Garantie 450,– DM; Quantum 350 MB 100 DM; Quant. 540 MB 200 DM. Tel. 0711/2269764

A4000/40, 10 MB, 850 MB HD, NEC 3D Monitor, 36 Originale, 386 PC-Karte, 2 MB Tiga-Grafikkarte, 21 Amiga CDs, div. Zubehör. DM 2800. Tel. 05021/65306 ab 18 Uhr

A570 – das CD-ROM-Laufwerk für den A500! Voll funktionsfähig incl. 3 CDs: 50 DM. Martin Kluge, Olpener Str. 441, 51109 Köln, 0221/895396, kluge@ph-cip.uni-koeln.de

1200 540 HD 10 MB RAM 2fach CD-ROM M-Tec Turboboard 68030 mit Uhr und MMU Preis: 1250 DM, Handscanner neu 180 DM. Tel. 05234/98140

PC-Karte, 486-SLC-2, 50 MHz, 8 MB, Coprozessor + Floppy-Chip 800,– DM, VGA-Karte, CD-ROM, Soundblaster je unter 100,– DM. Tel. 0721/705018

Profi-Genlock Videocomp G-100 III DM 1650,–; ED-Pal-Genlock DM 250,–, Schnittcomputer HBS 1001 LC DM 2450,–. Tel. 06126/53692

A4000, Cyberstorm 060 + Cybervision 4 MB 18 MB RAM, 0 MB Platte opt. 3 Tasten Maus + Scandoubler VHB 4000 DM. Paul Dehli 0711/5160354

Verkaufe für Amiga 1200: Turboboard 1220 mit 68EC020/28 MHz, 0 MB RAM für DM 150 VB. Angebote an: Sirko Kallinger, Otto-Nagel-Str. 46, 02625 Bautzen, 03591/23731

A4000/040; 18 MB 4100,–; Fastlane Z3 SCSI2 400,–; Retina BLT Z3 450,–; 8 x 4 MB Simms 1300,–; A500 V 1.2, 9 MB 500,–; ext. 3,5" 50,–; Ab 15 Uhr Tel. 06151819126

Blizzard 1230/3, 68EC030, 40 MHz, 0 MB aufrüstbar bis 32 MB 200,– DM. Tel. 030/ 4452427

A2000 + A2630/4 MB + 68882 30/32 MHz, A2090 + 80 MB Quantum SCSI, OS 1.3 + 2.0, 2 x 3,5", M 1084, Tast., Mouse, Lit. en masse, alles 100% OK, FP 1000,–. Tel. 02591/78071

A2000, 3 MB, A2091 + 52 MB HD, 1084, Flickerfixer, Beckertext, PDraw, Videodirector, Btx-Man. 1200 DM, 14" Multiscan 350 DM, ED Y/C-Genlock 500 DMΣ1800 DM. Tel. 08458/9772

Piccolo Classic 2 MB, EGS V6, optional CyberGfx, 350 DM. Tel./Btx 063361227

A4000/030, FPU 882 40 MHz, 4 MB RAM, 2 HD zus. 540 MB, HD-Disk-LW, mit kompletter Software für nur DM 2300,– (FP). Tel. 0251/523755

A2000 8/105 MB, Syquest 44, 2C, Monitor 1950, A2630 Turbo, Piccolo Grafikk., OS 3.1, s. viel Software, Literatur, Spiele (a. Anfrage) alles 2500,– VHB. Tel. 07681/5765 Frank

Tausche Monitor Eizo Flexscan 16 Zoll gegen Turbokarte für A2000 min. 68030 Proz. Tel. 07807/2762 ab 17.00 Uhr

A1200/HD 40 + Blizzard 28 MHz/4 MB + 2 D.-Laufwerk, Original-Software: Amos, Maxon-Basic, FinalWriter, Blitz-Basic, Platine, Skat: Royal u. Deluxe II + Bücher. Monitor: Microvitec, Software installiert. Komplett-Preis DM 600,–. Tel. 09077/1591 ab 18h

Amiga 4000/040, 14 MB RAM, 4 x CD, 730 MB Quantum NP 4400,– VB 3800,– DM. Epson GT 6500 Scanner mit AdPro SW + Kabel für alle Amiga NP 1800,– VB 950,–. 09123/5998

A4000/40, 6 MB RAM, 120 MB HD, Scandoubler, Studio, X-Copy, Pi-Plotter, ExpertDraw II, Pagestr. 2.2D, FinalWriter, BeckerText III, Preis VS. Tel. 06152/64725

Verkaufe Amiga 2000D, 3 Jahre alt, Kick 2.04, WB 2.1, 1 MB RAM, 1 LW, viel PD, Mausanschluß defekt für 350 DM. Tel. 0351/4121261 o. 0177/2348520 (Carsten)

A500, 1 MB mit Uhr, 20 MB HD, Monitor, Drucker, Maus, Joyst., Druckständer, Computertisch, reichhaltige Software. Tel. 02662/4726 nach 18 Uhr. VB 600 DM

Movi Shop 3.4 Toccata 1.1 Samplitude MS Vers. 2.10 zus. 1950,–; V Code Switch + Kabel 325,–, Sirius Genlock 700,–, wegen Hobby Aufgabe. Tel. 06142/958889 ab 17.00

Amiga 2000, 3 MB RAM, 40 MB Festplatte, Farbmonitor 1084, 2 x int. Laufwerke, Maus, Joystick und Handbücher mit ca. 100 Disketten, VB 550,– DM. Tel. 06106/21017

Amiga 2000, Kick, WB 3.1, GVP-Turbok. 50 MHz, CoPro. 8 MB RAM, 100 MB Festpl. auf Nexus Contr., 14" Monitor, Handscanner, Preis VB, evtl. auch einzeln. Tel. 02261/74729

Verkaufe: A1200 Speichererw. 4 MB, Uhr, CoPro opt. 220 DM; HD 3,5 130 MB 50 DM; Sega Gamegear TV-Set 190 DM; Amiga-Mag. 9/92-12/94 60 DM; Tel. 09231/61200 ab 17 h

A3000, 10 MB RAM, 105 + 240 MB HD, Kick 3.1, Picasso II, Commod. 68040 Karte, Eizo 9060 Mon., SW, Preis VB. Ab 19h Tel. 0201/742599

A4000/30 18 MB HD 210 + Ret. Z3 4 MB Grafikk. 3000,–, A3000 2/4 MB HD 40 OS 3.1 1200,–, DM Merlin Grafikk. 4 MB ohne Update, unbenutzt 350,– DM. Tel. 07763/5148

A1200T, Blizzard 1230III/882/50 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM, 2 Floppies, 210 MB FP, Acorn AKF50 Drucker, Scanner, 2 Joyst., 1 Joypad, 2 Mäuse, 1 Trackball VB 2000,–. Tel. 05608/5229

Verkaufe A4000/040 OS 3.1 mit Monitor, 6 MB RAM, 80 MB HD, CD-ROM 2", 2 DD-LW, mit CDs, Mengen an SW sowie Bücher, Drucker variabel, P.N.V. Tel. 03447/839213 ab 13.30 außer Mi.

Harms 030/882/MMU Turbokarte + 4 MB RAM + GigaMem V 3.0 für A2000, VB 500,– DM. Tel. 02431/75409

Grafik- & Sound-Workstation A4000/030, Cyberstorm 060/50, OS 3.1 420 + 360 MB HD, Cybervision 4 MB, Toccata 9 MB RAM, Citizen Swift 24C, Din A4 Grafiktablett, 2. Floppy, DeluxeSound, DigiTiger, 14" Multisync Monitor, Logitech Maus. Nur Komplettverkauf! FP = 7000 DM, erst ab 16 Uhr (Gerd) Tel. 04205/2780

Amiga 500/1 MB; TV-Modulator, CD32, Zubehör, CDTV-Tastatur, Monitor von Loewe, und vieles mehr, da Hobbyaufgabe. Tel. 09287/58231 (Thomas Horacek)

RAM-Karte für Amiga 2000; 2-8 MB; 2 MB sind bestückt für 130,– DM. Tel. 03529/ 520014

SCSI-2 Streamer von Teac, 500 MB bis 2.1 GB! Bis 15 MB/Min., kaum benutzt, intern, Test 95: sehr gut; inkl. 500 MB Medium. 06151/996320, Carsten Lotz verlangen

Verk. A2630/030-25/882-33/2M ÖS2100/DM 300, Okt. 2008 SCSI, 4 MB RAM, 127 MB HD, Soft, GigaMem ÖS2100/DM 300, Floppy 31/2 DD int. ÖS 350/DM50, A2088, Zub. verh. Tel. 07617/2491 (A)

Turboboard A500/M-Tec 68020; 1/2 Jahr 68020 + 68882/25/PLCC 0 MB-bestückt. Mit Buch und Software NP o. RAM 340,– für 180,–. Tel. 02166/188571 Bethe/Anrufbeantw.

A500/1 MB Chip 4 MB Fast, 105 MB FP, WB 21, DelView DigiGen 2, A1081, 9-Nadel-Farbdrucker, div. Software, nur kpl. abzugeben f. 1200 DM. Tel. werktags ab 16.30 07551/60932

Prozessorboard A3640 Rev. 3.2 für A4000 oder A3000 FP 599,–. Suche Fastlane Z3 möglichst alte Version mit gesockelten Chips bis 400,–. Tel. 0214/8505213

A4000/30 Micronik-Tower + Buserweit. Plat., Coproz., 10 MB, SCSI + 240 MB, ext. HD-Zweit-LW, GVP Sounddigit., viel Zubehör, Literatur, Software für 3600,–. Fax/Tel. 089/8401206

A600 200 MB HD + opt. Maus + Zub. 390,–, ext. LW 40,–, int. LW 19,–, DPaint IV AGA 39,–, Scala 500 39,–, Hama Videotools 10,–, Adorage 29,–, Breathless, Gloom D., Nemac 4 je 25,–. Tel. 0451/791778

1 Videodirektor 200 DM, 1 Scala Echo 100 200 DM, 1 Hama AV Processor 128 600 DM, 1 V-Lab par. SVHS 450,– DM. R. Maul Tel. 06434/5924

Verkaufe Picasso II Grafikkarte 2 MB VB 450,– DM. Int. DD-LW 20,–, Joystick f. Flugsim. 10,–. Tel. CH-719313364 ab 16 Uhr

Verk. A1200, 4 MB, 40 MB HD, 2 LW, Monitor CM 1084ST, 450 Disketten, 3 Joystick, Maus, viele n. Hefte und Zubehör DM 1350. Ab 17 Uhr 02203/51287

Verk. CD-ROM Laufwerk Double Speed (PCMCIA) für Amiga 1200/600 Instalsoftware und 26 CDs DM 500. Ab 17 Uhr Tel. 02203/51287

Verkaufe A4000/40 430 MB Festplatte 4 MB RAM Cybervision 64 2 MB noch mit Garantie VB 3500,–. Tel. 09133/3589 Uwe

V-Lab für A 2/3/4000 mit Amiga OS 2.0, 1 Jahr alt für 370,– DM. Tel. 0431/395028 (ab 17.00 Uhr, Kai)

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Suche: Software

Suche: Scala 400, Scala 300, Adorage 2.5, Clarissa Prof. V 3.0, Monument Designer V 2. Tel. 04621/35177 ab 17 Uhr

Suche CD-32-Spiele Microcosm, Megarace. Angebote an M. Bennicke, Dorfstr. 32, 03130 Bonsdorf, Tel. 035698/262

Suche „Warlords I" für Amiga. Tel. 0821/87380

HILFE!!! Zocker ohne Stoff!!! Suche dringend: Zak McKracken/deutsch und Komplettlösung zu Maniac Mansion + Larry 3. Zahle gut! Tel. 06232/44796 (Sandro)

Suche: Hardware

Scandoubler I/II gesucht, Preis VB. Suche Life & Death u. North & South. Tel. 0821/4445828 evtl. Pagestream 3.0 gesucht. Preis VB

A1200, A4000, A3000, A2000 o. A500. Alles anbieten! Auch Komplettsysteme und Zubehör gesucht. Tel. 09727/5690

Suche A570 CD-ROM Laufwerk Rev 2.5 und eventuell RAM-Board 2 MB für A570. Tel. 037752/2967 (Frank) ab 16.00 Uhr

Suche 2 MB Speichererweiterung für A500 und Maxon Pascal für Amiga. Angebote an Tel. Luxemburg 00352/313065

Suche 040/060 Turbokarte für Amiga 3000/ 4000, Grafikkarte mit Cybergraphics, ISDN Karte. Tel. 0821/515944

Suche Fastlane Z3 SCSI Controller sowie Blizzard 4030 Turboboard mit 50 MHz 68030 CPU und 50 MHz CoProzessor 68882, außerdem AdPro 2.0 Conversion Pack. Tel. 05423/42656

A 2500 (oder 2000 D). Originalspiele mit Bücher. Tel. 0041/71/2881223

Suche für Amiga 4000 Fastlane Z3 Controller oder A4091 Controller. Tel. 08465/3292

Suche günstig Scandoubler und Zorro-3-Controller (DKB4091/Fastlane) für A4000 sowie Chinon-HD-Floppy (25 mm hoch). Tel. 0721/670876

INSERENTEN

Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Amiga & Elektronik Service, AMIGASTORM, CD-ROM-Shop und Promigos (Schweiz) bei.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Quinkertz (sq) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (pw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: René Beaupoil (leitender Redakteur, rb), Thomas Fischer (tf), David Göhler (dg), Achim Karpf (abc), Ralf Kottcke (rk), Walter Watzl (ww)
Redaktionsassistenz: Sylvia Simon

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
Hotline Do, 15-17.oo Uhr

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Gestaltung & DTP: Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsleiter: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1996

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, San Mateo, Tel. 001-415-358-95 00, Fax 001-415-358-97 39
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel. 008862-713-69 59, Fax 008862-715-19 50
Holland: Insight Media, Laren, Tel.0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89
Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel 00952-7 64 09 89, Fax 00852-7 64 38 57

Bestell- und Abonnement-Service:
AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 7,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40
(inkl.MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866
Jahresabonnementpreis: öS 684,00
Schweiz: ABO-Verwaltungs AG, Rorschacherstraße 270, CH-9016 St. Gallen, Tel. 0 71/37 44 15
Jahresabonnementpreis: sfr 83,40
Kombi-Abo mit CD-ROM:
6 Ausgaben pro Jahr mit CD; 6 Ausgaben pro Jahr ohne CD
Abonnement Inland: 118,80 DM
Abonnement Ausland: 142,80 DM
Abonnement Schweiz: 118,80 SFr
Abonnement Österreich: 924,– ÖS
Einzelpheftpreis: 7,80/14,80 DM

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304
85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg



Programm auf Diskette

RATGEBER AMIGA MAGAZIN

Löschen geht nicht

Die Workbench mosert »Objekt ist löschgeschützt« und weigert sich, eine Datei, auf deren Icon man geklickt hat, zu löschen. Nun gut, denkt man sich: <Amiga i> gedrückt, um im Info-Fenster das Löschen wieder anzuschalten; das wird es schon beheben. Aber dann kommt die Überraschung: Die Datei ist gar nicht löschgeschützt, sie müßte sich also löschen lassen.

Wenn Sie das erleben, dann ist nur das Icon der Datei löschgeschützt, die Datei selbst nicht. In dem Fall bleibt einem nichts anderes übrig, als eine Shell zu öffnen und die Dateien per »Delete Force« von der Platte zu entfernen. *dg*

■ CD-ROM-Wechsel erkennen

Die meisten alten Hostadapter wie der A2091 vertragen sich zwar mit CD-ROM-Laufwerken, erkennen aber keineswegs automatisch den Wechsel einer CD. CD-ROM-Dateisysteme können daher auf Wunsch periodisch (meist alle drei Sekunden) testen, ob die CD gewechselt wurde. Dabei erfolgen im Laufe eines Jahres aber nicht nur Millionen unnötiger Zugriffe, auch das ständige Blinken der Laufwerks-LED nervt auf Dauer.

Da nach Abschalten der ständigen Kontrollen eine manuelle Mitteilung an das Amiga-OS per »diskchange CD0:« aus Bequemlichkeit ausscheidet, sollte man den Wechsel mit dem mitgelieferten Commodity »FKey« vereinfachen. Dieses kann Tasten mit nahezu beliebigen Aktionen verbinden. Nach Start des Programms definiert man als erstes links einen Hotkey (auf »Taste dazu« klicken und eintragen), etwa »F10« oder »Alt F10«. Dann blättert man unter »Befehl« solange, bis »Programm starten« erscheint und trägt im Textfeld darunter die Zeile

```
C:DiskChange CD0:
```

ein. Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk unter einem anderen Namen angesprochen wird, ersetzen Sie CD0: bitte entsprechend. Anschließend muß man nur noch den Menüpunkt »Belegung speichern« auswählen und das Programm ins Verzeichnis »Sys:WBStartup« ziehen, damit es beim Hochfahren automatisch gestartet wird. Die Tastenkombination funktioniert auch dann, wenn man sich nicht auf der Workbench, sondern in einem anderen Programm aufhält.

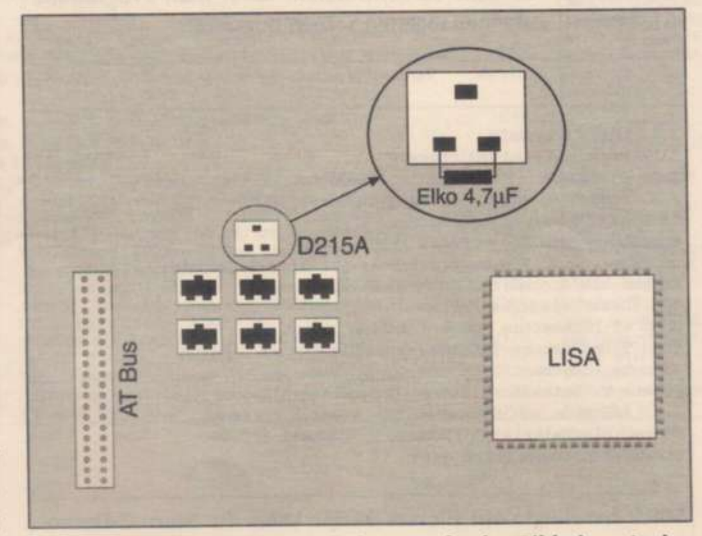
Stefan Tiemann/dg

■ Bildflimmern beim Amiga 1200

Bei manchem Amiga 1200 fällt beim Zugriff auf die Festplatte oder das Diskettenlaufwerk und besonders bei Einsatz einer Turbokarte ein unangenehmes Bildflimmern auf. Wie ich in Erfahrung bringen konnte, liegt dies daran, daß bei Rechnern der ersten Baureihe die Leiterbahn von der Stromversorgung zum Videochip auch die Turbokarte mitversorgt. Bei Zugriffen auf die Turbokarte ergeben sich dann Spannungsschwankungen, die sich als Bildschirmflimmern auswirken.

Das Problem läßt sich einfach lösen. Man lötet zur Pufferung der Stromversorgung einen Elko mit der Kapazität 4,7 µF an der Lötstelle D215A ein. Der Pluspol des Elkos wird an den rechten Lötpunkt gelötet, der Minuspol an den linken. Der obere Lötpunkt bleibt frei (siehe Schaltung).

Andreas Zwirlein/dg



Ausgeflimmert: Mit dieser Schaltung steht das Bild eines Amiga 1200 auch bei Festplattenzugriffen

■ Besser Packen mit LhA

Manchmal passiert es, daß nach dem Entpacken eines LhA-Archivs wieder einige LhA-Archive zum Vorschein kommen. Was auf den ersten Blick unsinnig und unpraktisch wirkt, kann durchaus sinnvoll sein. Mit dieser Technik kann man – wenn man ein paar Punkte beachtet – zum Teil noch wesentlich kleinere Archive erzeugen.

Das Stichwort dazu heißt »File-Merging«: Damit ist das Zusammenfassen ähnlicher Dateien und anschließende Komprimierung gemeint (statt jede Datei einzeln zu komprimieren). Diese Technik verhilft vor allem LZX zu deutlich kleineren Archiven, als LhA es normalerweise schafft. Dieses File-Merging kann auch mit LhA emuliert werden, indem kleine Dateien mit einem »Archiv im Archiv« zuerst zu einer großen Datei zusammengefaßt werden.

Dabei sind jedoch zwei Punkte zu beachten:

1. Die Archive im Archiv, die nur dem Zusammenfassen von Dateien dienen, müssen unkomprimiert sein. Nur so kann die Komprimierung des äußeren Archivs voll zur Geltung kommen. Bei einem Archiv im Archiv ist daher noch zusätzlich die Option »-z« anzugeben.

2. Da LhA Dateien mit der Endung ».lha« normalerweise nicht weiter komprimiert (da sie dann meist schon komprimierte Daten enthalten), muß man das Programm mit der Option »-Z« (großes Z!) anweisen, es dennoch zu tun.

Jan Hendrik Schulz/dg

■ IDE statt SCSI geht

Dank des meist niedrigeren Preises von IDE-CD-ROM-Laufwerken gegenüber SCSI-Drives, sind die IDE-Vertreter weit verbreitet. Man könnte jedoch glauben, daß dies PD-Programmierer noch nicht bemerkt haben. Denn im Aminet (bzw. den Sets) liest man in den Readme-Dateien häufig, daß für die Benutzung dieses oder jenes Programms ein SCSI-CD-ROM notwendig sei. Oft stimmt das aber nicht. Wenn man bei den Einstellungen statt »scsi.device« einfach



»atapi.device« (bei IDEFix und CacheCDFS) angibt, laufen doch mehr Programme, als man vorher angenommen hat.

Kai Gülzau/dg

Shell-Eingabe abfragen

Für Benutzereingaben in Shell-Skripts gibt es lediglich den Befehl »Ask«, der eine simple Wahl zwischen zwei Möglichkeiten zuläßt. Oft benötigt man aber andere Eingaben, wie z.B. Zielpfade. Um diese vom Benutzer entgegenzunehmen, ohne auf ein spezielles Utilitiy zurückzugreifen, reichen diese beiden Zeilen:

```
Echo "Eingabe: " NOLINE
Set >NIL: Variable ?
```

In der Variable befindet sich anschließend die Benutzereingabe. Man kann das Ergebnis natürlich auch in einer globalen Variable ablegen, wenn man statt »Set« den Befehl »SetEnv« verwendet.

Marco Wilka/dg

■ Geschickte Links

Beim Stöbern auf PD-Disketten kommt es häufiger vor, daß nach einem Doppelklick auf ein Projekt-Icon nach einiger Zeit nur ein Hinweis erscheint, der darauf aufmerksam macht, daß das Default-Tool nicht zu finden war. Mit dem Shell-Befehl »Makelink« lassen sich die Zugriffe einfach und speichersparend auf vorhandene Programme umleiten:

```
Makelink C:Less
Sys:Utilities/more
```

Diese Zeile führt dazu, daß Zugriffe auf »C:Less« automatisch zum Start von »Sys:Utilities/more« führen. Damit lassen sich auch Zugriffe auf »AmigaGuide« ab Amiga-OS 3.0 auf Multiview umbiegen. Da ein Link auf einer normalen FFS-Partition nur 512 Byte beansprucht, ist diese Methode recht ökonomisch. *Marco Wilka/dg*

■ StormC verbessert

Auf der AMIGA-Magazin-CD 1/96 und 3/96 war zur Freude vieler Anwender eine 60 Tage lauffähige Preview-Version des neuen StormC-Compilers enthalten. Selbst größere Projekte ließen sich damit verwirklichen, wäre da nicht ein Problem: Kommen im Quelltext viele inline-Funktionen vor oder stellt man komplizierte Berechnungen an, zeigt sich bald, daß der Compiler-Stack mit 8000 Bytes viel zu klein bemessen ist. Leider kann man dieses Dilemma nicht einfach per Tooltype oder mit Hilfe des Stack-Befehls von der Shell aus beseitigen, so daß ein kleiner Trick notwendig ist.

Beim Start der Compilerumgebung gelangt zunächst das Programm »StormCPP« zur Ausführung. Dieses erzeugt mit der DOS-Funktion »CreateNew-Proc()« seinerseits Prozesse für alle anderen Komponenten wie den Editor, die RunShell, den Debugger und eben auch den Compiler und beendet sich danach wieder. An dieser Stelle setzt das beiliegende Programm »StormCPatch« ein, das alle CreateNewProc()-Aufrufe auf den Start des StormC-Compilers untersucht und gegebenenfalls den Stack auf einen beliebigen Wert heraufsetzt. Damit das funktioniert, muß StormCPatch vor dem Start von StormC installiert werden. Nach der Compiler-Sitzung kann es wieder beendet werden. Das folgende Skript erledigt diese Aufgabe. Es startet darüberhinaus ein weiteres Programm, das selbständig erkennt, wenn StormC wieder verlassen wird, öffnet einen Public Screen mit dem Programm »ScreenDaemon« (auf Aminet-CD 10:util/wb/Screenmaster.lha) und manipuliert das System-Datum so, daß man StormC nie wieder neu installieren muß, weil die 60 Tage inzwischen verstrichen sind.

```
/* ARexx-Script das den Bildschirm "StormC" öffnet,
 * Parameter evtl. nach eigenen Bedürfnissen anpassen
 */

address SCREENDAEMON
"SHANGHAI YES"
"POPPUBSCREEN YES"
"OPEN StormC TITLE StormC MODEID $8000 WIDTH 900" +
" HEIGHT 440 DEPTH 4 FONTTYPE CUSTOM FONT Helvetica/11" +
" INTERLEAVED SHAREPENS AUTOCLOSE"
exit RC
```

Umleitung: Mit dem ScreenDaemon kann man Programme wie StormC auf einen eigenen Screen bugsieren

```
; 1. Datum ummodeln
date >T:StormC-DatumSichern
date 01-Mär-96      ;Installationsdatum
; 2. PubScreen öffnen & Patch installieren
rx StormC:Bin/OpenScreen.rexx
run StormC:Bin/StormCPatch STACK=50000
cd CSrc:      ; Start-Verzeichnis für File-Requenster
StormC:BIN/StormCPP PUBSCREEN=StormC
; 3. Datum wiederherstellen
echo >T:DatRestore "date " noline
join T:DatRestore T:StormC-DatumSichern as T:Datum
execute T:Datum
delete T:(DatRestore|StormC-DatumSichern|Datum)
; 4. Auf Ende von StormC warten & Patch entfernen
StormC:Bin/WaitFinish PROGDIR:StormShell INT=50
StormC:Bin/StormCPatch quit
```

Stack bereinigt: Mit diesem Skript kann die StormC-Demo-Version auch größere Projekte verarbeiten

Das Skript sollte man ins Hauptverzeichnis von StormC legen und »StormCPP« nennen (jedoch ohne Icon speichern). Danach wählt man das bereits vorhandene StormCPP-Piktogramm an und ändert mit Hilfe des Informationsrequesters der Workbench das Default-Tool in »C:IconX« und setzt als Tooltype »WIN=NIL:«. Die beiden Programme »StormCPatch« und »WaitFinish« sowie das benötigte ARexx-Skript »OpenScreen.rexx« gehören ins Verzeichnis »StormC:Bin«. Das Utility »ScreenDaemon« sollte bereits installiert sein. Danach genügt ein Doppelklick, um StormC auf einem eigenen Bildschirm mit ausreichend dimensioniertem Stack zu starten. Die Programme und Skripts finden Sie auf der PD-Diskette Nr. 2.

Marcel Bennicke/dg

■ Selbst nachschauen

Wer viel mit PD-Programmen hantiert und dabei nicht immer die vollständigen Programm-Pakete auf der Festplatte deponieren möchte, kommt wenig später oft in die Situation, daß man nicht mehr weiß, wie ein ARexx-Befehl lautet oder welche Tooltypes ein Programm versteht.

Statt nun nach der Dokumentation zu suchen, kommt man mit einem Trick meist recht schnell zum Ziel: Man schaue ins Programm. Dazu gibt es Datei-Monitore oder -Editoren wie »FileX«, die meist ein zweigeteiltes Fenster öffnen: Links die einzelnen Bytes in sedezimaler Notation, rechts als Buchstaben. Mit einer Funktion »Suchen« oder durch Blättern findet man meist schnell die gesuchten Texte. Wer keinen Dateieditor hat, kann auch das Datatype »binarydt_39.11.lha« aus dem Aminet bemühen. Dann kann auch Multiview als Binärbetrachter dienen. *dg*

Wer in unserer Joystick-Parade im Spieleteil nichts passendes gefunden hat, kann sich den Steuerknüppel selbst basteln. Wie das geht, lesen Sie in diesem Artikel.

■ *von Ralf Kottcke*

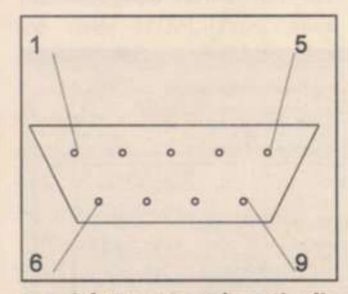
■ **Hardware: Joystick selbst gemacht**

Bastelstunde

Wollen Sie keinen kippeligen Joystick, sondern ein standfestes Pult? Ist der Knüppel zu schwergängig? Haben die Feuerknöpfe keine Mikroschalter? Kein Problem! Mit etwas Bastelei haben Sie schnell Ihren individuellen Joystick.

Sie brauchen dazu zwei Mikroschalter für die Feuerknöpfe, die Mechanik des Steuerknüppels, ein Gehäuse, ein 9-Pol-Kabel zum Anschließen an den Amiga, etwas Kupferlitze und einen Lötkolben. Alles das finden Sie im Elektronik-Fachhandel.

Um gleich mal ein Gefühl für die Sache zu bekommen, können Sie ein Spiel starten, das 9-Pol-Kabel an den Game-Port anschließen und die Kontakte so aneinanderhalten, wie es in der Tabelle angegeben ist. Verbinden Sie die Pole »3« und »8« miteinander, wird bei einem Jump-and-Run-Spiel die Figur nach links laufen. Bei »2« und »8« wird sie sich ducken, bei »6« und »8« schießen usw.



Joystick-Port: So sehen Sie die Pins, wenn Sie auf den Stecker des Computers schauen (Belegung siehe Tabelle)

Beim fertigen Joystick werden die Mikroschalter die Kontakte verbinden. Wenn Sie einen herkömmlichen Steuerknüppel aufmachen, werden Sie sehen, daß das untere Ende des Knüppels bei jeder Bewegung Schalter betätigt.

Pinbelegung

Pin	Name	Funktion
1	FORWARD	Vorwärts
2	BACK	Rückwärts
3	LEFT	Links
4	RIGHT	Rechts
6	FIRE	Feuer
7	+ 5V	+5 Volt
8	GND	Masse

Für die Feuerknöpfe gilt das gleiche. Dauerfeuer ist schwieriger zu bewerkstelligen. Wenn Sie nicht wissen, wie man eine elektronische Kippstufe berechnet und zusammenbaut, können Sie die Elektronik aus einem alten Joystick ausbauen.

Vermutlich wird Ihr neuer Steuerknüppel etwas teurer werden, als ein Fließbandprodukt. Dafür haben Sie dann aber auch genau das, was Sie sich vorgestellt haben. ■

Alles spricht vom World Wide Web, dem weltumspannenden Hypertext-Medium ohne ersichtliche Grenzen. Manch Kreativem stellt sich da die Frage, wie man Seiten selbst macht? Mit der dazu passenden Sprache: HTML.

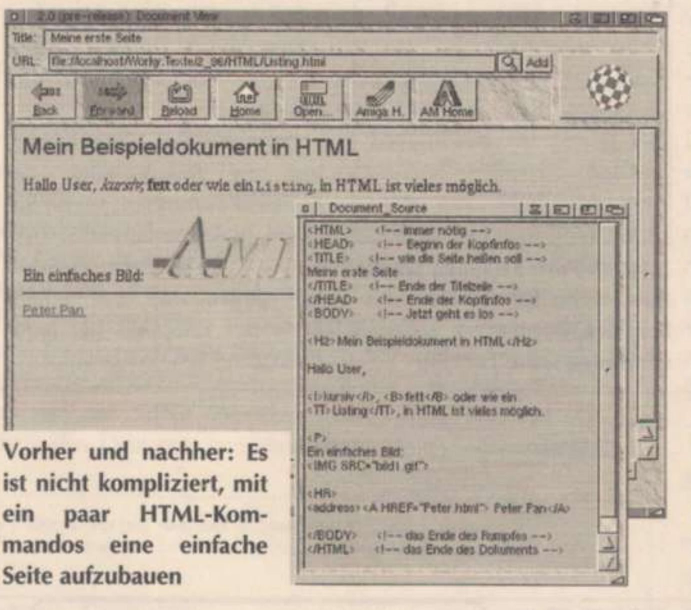
■ Internet: HTML – die Hypertext Markup Language

Surfbrettbauer

■ *von David Göhler*

HTML ist eine einfache »Sprache«, die mit wenigen Kommandos auskommt. Sprache ist dabei fast zu hoch gegriffen, da es keine Funktionen, Prozeduren oder Variablen gibt. Vielmehr werden in normalen ASCII-Text nur ein paar zusätzliche Befehle eingestreut, die einem Anzeigeprogramm wie »AMosaic« mitteilen, wie Text oder Bilder dargestellt werden sollen.

Dabei spielt das Wort »sollen« eine wichtige Rolle: Die Anweisungen auf einer Seite legen nicht exakt fest, wie sie auszusehen hat. Vielmehr sind es ernste Empfehlungen, die man auch mißachten kann. Die Anweisung für fette Schrift lautet beispielsweise <B>. Der Benutzer der Anzeigers (auch Browser genannt) kann aber immer selbst festlegen, welche Schrift dafür auf seinem Rechner verwendet werden soll. Er kann auch eine nicht-fette Schrift wählen. Insbesondere gilt dies auch für verschiedene Schriftgrößen. So kann es sein, daß von den sechs verschiedenen Überschriften H1 bis H6, die kleinste (H6) kleiner als normale Schrift ist. Dies sollte man immer im Hinterkopf haben.



Vorher und nachher: Es ist nicht kompliziert, mit ein paar HTML-Kommandos eine einfache Seite aufzubauen

Eine normale HTML-Seite enthält einige immer wiederkehrende Kommandos, auf die man nicht verzichten kann und sollte (s. Bild). Leicht zu sehen ist, daß jedes Kommando von den beiden Zeichen »<« und »>« umrahmt wird. Oft gibt es von einem Kommando zwei sehr ähnliche Varianten, die sich nur durch den Schrägstrich »/« nach der spitzen Klammer unterscheiden. Ohne den Schrägstrich wird damit etwas eingeschaltet, das gleiche Kommando mit dem Schrägstrich schaltet die Einstellung wieder aus. Daher steht am Anfang die Anweisung <HTML> und ganz zum Schluß der Seite </HTML>. Die zwei Anweisungen HEAD und BODY (Kopf und Körper) teilen das Dokument in zwei Teile: Im Kopf werden grundsätzliche Einstellungen vorgenommen, im Körper stehen die Texte und Befehle, die man schließlich im Browser sieht. Kommentare fangen mit »<!--« an und hören mit »-->« auf. Sie können überall stehen.

Die wichtigsten Kommandos finden Sie im Kasten »Wichtige HTML-Kommandos«. Neben den Befehlen, die etwas ein- und ausschalten, gibt es auch solche, die als Single vorkommen und kein Gegenstück mit Schrägstrich haben.

 steht beispielsweise für Break (Bruch) und erzwingt einen Zeilenumbruch. Dieser Befehl ist auch nötig, da ein Web-Anzeiger Leerzeilen und Zeilenumbrüche im Originaltext einfach ignoriert.

Bei Tabellen ist das natürlich ganz schön lästig, daher kann man auch in einen Modus schalten, in dem AMosaic den Text so übernimmt, wie er im Texteditor eingegeben wurde. Dieser Modus ist mit <PRE> ein- und mit </PRE> auszuschalten. Allerdings führt dies auch dazu, daß eine nicht-proportionale Schrift zum Einsatz kommt.

Mit <P> fügt der Web-Autor einen Absatz ein. Als Alternative zum Abgrenzen eines Abschnitts zum nächsten gibt es auch noch die waagerechte Linie, die der Browser für <HR> in die Seite einbaut.

■ Jetzt wird's bunt

Nun ist das WWW nicht nur seiner Texte wegen bekannt, sondern auch für seine Bilder und Querverweise. Bilder lassen sich mit dem Kommando <IMG> in den Text einbinden. Hierzu ist natürlich anzugeben, wie das Bild heißt und wo es zu finden ist. Bevor daher die abschließende spitze Klammer erscheint, kann man hinter »IMG« weitere Schlüsselwörter angeben, wobei »SRC« dem Dateinamen vorangeht. Fehlt ein Pfad (gibt man also nur den Dateinamen an), muß das Bild im gleichen Verzeichnis wie die HTML-Seite stehen. Ein Beispiel ist wiederum im Bild zu sehen. Natürlich lassen sich Abbildungen auch in Unterverzeichnisse packen. Dann ist

Es darf geklaut werden!

Wenn man im Web surft (wie es so schön heißt), kommen die Daten vom Web-Server unverschlüsselt als Text beim eigenen Rechner an. Es gibt also keine binären Sonderformen, die über das Netz verschickt werden. So wie der Autor die Seite geschrieben hat (mit allen Befehlen), landet sie beim Leser.

Jeder Browser kann daher auch – neben der interpretierten Form mit verschiedenen Schriften und Bildern – auch die Urform anzeigen. Bei AMosaic heißt der Menüpunkt »View Source...«. Damit kann man gucken, wie der eine oder andere bestimmte Seiten gestaltet hat und wie die Kommandos dazu aussehen. Darüberhinaus kann man diese Seite mit »Save as...« auch noch als HTML-Seite speichern.

Dem »Klauen« sind damit keine Grenzen gesetzt. Aber da man nur guckt, wie andere die Form gestalten, ist dies legitim; schließlich muß man den Inhalt selbst gestalten – und darauf kommt es an.

Daten auf Diskette

der Verzeichnisname wie gewohnt vorne hinzuzufügen.

■ Querverweise

Neben Bildern machen die schier endlosen Querverweise die Faszination des Webs aus. Ziele solcher Querverweise können ganze Seiten oder auch Positionen (Anker) auf einer Seite sein. Ein Verweis kann irgendwo hinführen, die ganze Welt des Internets ist erreichbar. Deshalb muß bei einem Punkt, von dem aus verzweigt wird, eine eindeutige Adresse stehen, die sog. URL (**U**niform **R**esource **L**ocator).

Sie besteht aus mehreren Elementen:

- dem Dienstbezeichner, meist http:
- zwei Schrägstrichen //
- einem Rechnernamen
- einem weiteren Schrägstrich
- und dem Namen einer HTML-Datei, evtl. mit Pfadangabe, wo sie zu finden ist
- daran kann sich noch ein Doppelkreuz »#« und eine benannte Position auf der Seite (Anker) anschließen.

Fehlt die Angabe der HTML-Datei, erhält man die voreingestellte Einstiegsseite.

Möchte man beispielweise die Hauptseite von AMIGA Technologies ansehen, lautet die Adresse:

HTTP://www.amiga.de/

Möchte man nun auf der zu erstellenden Seite einen Verweis auf diese Seite einbauen, sind drei Teile einzugeben:

- Ein Startkommando mit Angabe der Seite als URL;
- Text, den der Benutzer sieht und auf den er klickt, um zu verzweigen;
- Das Endekommando.

Ein Beispiel ist wieder im abgedruckten Bild in der drittletzten Zeile zu sehen. Mit <A HREF="URL"> wird die Zielseite adressiert. Dort kann – wie im Beispiel – nur der Name einer HTML-Datei, aber auch eine komplette URL stehen. Steht dort nur der Name, wird die zugehörige Seite aus dem gleichen Verzeichnis geholt, in dem auch die aktuelle Seite zu finden ist.

Anschließend sollte man Text einfügen, der unterstrichen erscheint. Der Benutzer weiß dann, daß er auf diesen Text klicken kann, um weiterzuverzweigen. Statt Text können Sie dort aber auch ein Inline-Bild mit dem Befehl IMG angeben. Zum Schluß muß ein </A> stehen. Das hebt die Unterstreichung für den folgenden Text auf.

Wenn Sie übrigens statt einer HTML-Seite bei einem Verweis direkt den Namen eines Bildes angeben, wird dieses Bild geladen und »extern« angezeigt. D.h. AMosaic startet dazu extra ein Programm wie »Multiview«. Dies bietet sich im Zusammenspiel mit kleinen Inline-Grafiken an.

Um einen Anker auf der Seite zu benennen, ist ebenfalls <A> zu verwenden und statt HREF das Schlüsselwort »NAME« anzugeben. Dahinter muß der Name des Ankers stehen, den man dann bei einem Verweis mit Doppelkreuz angibt.

AWS – der Amiga Web-Server

Um alle Möglichkeiten von HTML ausschöpfen zu können, muß man einen Web-Server installieren. Das ist das Gegenstück zu einem Anzeiger wie AMosaic. Ein Server liefert auf Anfrage eines Anzeigers die Bilder, Texte, Animationen und Töne. Solche Server-Programme gibt es zwei für den Amiga: »AWS« und »httpd«. Beide sind über »http://www.omnipresence.com/« zu erhalten.

AWS ist deutlich einfacher zu installieren, kann dafür aber nicht alles. »httpd« ist eine Portierung von UNIX und damit denkbar komplett, aber auch etwas kompliziert. Welches Programm man verwendet, ist daher Geschmackssache.

Wichtige HTML-Kommandos

Startbefehl	Endbefehl	Beschreibung
Grundsätzliche Befehle		
<HTML>	</HTML>	Kennung für das gesamte Dokument
<HEAD>	</HEAD>	Umgibt den Kopfteil der Seite
<TITLE>	</TITLE>	Bezeichnung der Seite
<ISINDEX>	</ISINDEX>	Erlaubt die Suche nach Begriffen
<BODY>	</BODY>	Umgibt den sichtbaren Inhalt der Seite
<H1> – <H6>	</H1> – <H6>	Überschriften versch. Größe
<!-- ...-->		Kommentar (wird nicht angezeigt)
<PRE>	</PRE>	Text wie angegeben anzeigen (nicht umbrechen!)
<A>	</A>	Verweis, zu dem oder von dem verzeigt werden kann
Auszeichnungen		
<B>	</B>	Halbfette Schrift (bold)
<I>	</I>	Kursive Schrift (italic)
<TT>	</TT>	Nicht-proportionale Schrift
<CITE>	</CITE>	Zitat-Schrift, meist kursiv
<CODE>	</CODE>	Listing-Schrift, nicht proportional
<EM>	</EM>	Hervorgehobener Text, meist kursiv
<KBD>	</KBD>	Tastatureingabe-Schrift, nicht proportional
<STRONG>	</STRONG>	Stark hervorgehobener Text, meist fett
Listen		
<UL>	</UL>	Unsortierte Liste
<LI>		Element einer Liste
<OL>	</OL>	Sortierte Liste
<DIR>	</DIR>	Verzeichnisliste
<DL>	</DL>	Glossar-ähnliche Liste
<DT>		Ein Begriff des Glossars (Term)
<DD>		Definition des Glossar-Begriffs
Nicht blockorientierte Kommandos		
<P>		Fügt ein Absatzende ein
<IMG>		Fügt ein Bild ein
 		Zeilenumbruch
<HR>		waagerechte Linie

■ Sonderzeichen

Damit HTML-Dokumente auch Sonderzeichen enthalten können, hat man sich auf einen gemeinsamen Zeichensatz geeinigt, der – wen wundert's – exakt dem Amiga-Zeichensatz entspricht. Da MS-DOS-Kisten aber einen anderen verwenden, kann man Zeichen über ASCII 128 auch als Nummern angeben: »&#xxx;«. Für xxx ist der ASCII-Wert einzusetzen. ü ist also ein ü.

Dieser Artikel kann das Thema leider nicht erschöpfend erläutern. Im WWW findet man zu HTML reichlich Informationen. Eine gute Quelle ist auch die Datei »HTML-3.0-Guide«, das wir für Sie auf die PD-Diskette Nr. 2 gepackt haben. Sie enthält eine komplette Beschreibung von HTML 3.0 als AmigaGuide-Datei. ■

Literatur:

[1] Russ Jones & Adrian Nye: HTML und das World Wide Web, O'Reilly International Thomson Verlag, ISBN 3-930673-34-7, Preis: 29 Mark.

[2] Mary E.S. Morris, HTML – WWW effektiv nutzen, Heinz Heise Verlag, ISBN 3-88229-061-7, Preis: ca. 70 Mark inkl. CD

[3] Aminet: docs/hyper, Dokumente »html20gu.lha« und »html30gu.lha«.

Was passiert eigentlich im Amiga, wenn ein Dokument gedruckt wird? Warum sind manche Treiber besser als andere. Wir verfolgen den Weg der Daten vom betätigen des »Drucken«-Knopfs bis zum fertigen Dokument im Papierfach des Druckers.

■ So funktionieren Druckertreiber im Amiga

Unter Druck

■ *von Florian Zeiler*

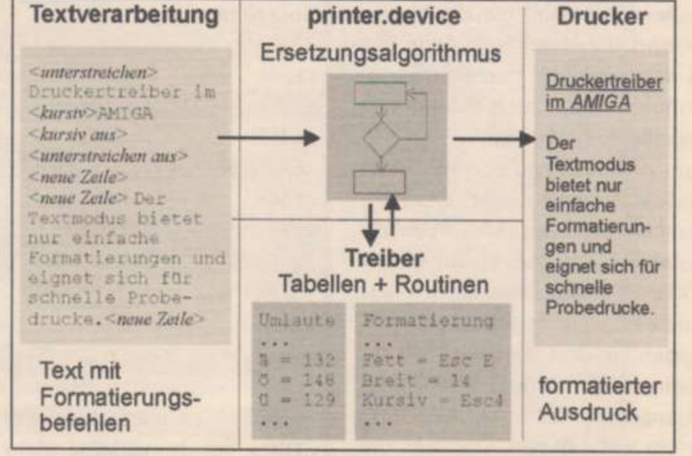
Diese Fragen kennen Sie sicher: »Warum dauert der Ausdruck so lange, wenn ich mit der neuen Textverarbeitung drucke?«, »Warum braucht mein Drucker für Grafiken so lange, wo doch ASCII-Texte so schnell gedruckt werden?« oder »Warum drucken die original Workbench-Treiber Bilder so schlecht?«

Um diese Zusammenhänge besser zu verstehen, zeigen wir, was im Amiga passiert und wie Anwendung, Amiga-OS und Druckertreiber zusammenarbeiten. Anhand der Textverarbeitungen »Final Writer« oder »Wordworth« verfolgen wir den Weg des Dokuments durch das »Software-Labyrinth« zum Drucker.

■ Aktionen des Amiga-OS

Sobald Sie einen Ausdruck starten, ruft die Anwendung das »printer.device« des Amiga auf. Falls es nicht schon im RAM ist, lädt das Amiga-OS die drei notwendigen Komponenten: den Universaltreiber »printer.device«, den gerätespezifischen Treiber, z.B. »DeskJet« (je nach Einstellung in »Prefs/Printer«) sowie den Schnittstellentreiber (z.B. »parallel.device« für die parallele Schnittstelle).

Das »printer.device« ist der Schlüssel zur Druckausgabe. Es beinhaltet druckerunabhängige Programmroutinen und übernimmt den größten Teil der Datenaufbereitung. Der gerätespezifische Treiber fügt dann die notwendigen und von der Druckersprache (z.B. PCL, ESC/P, Canon Extended) abhängigen Steuerbefehle hinzu und gibt dem »printer.device« Informationen über Farbfähigkeit und mögliche Druckauflösungen. Er übersetzt Textsteuerbefehle (z.B. Fettdruck oder Schriftgröße) in die jeweiligen Druckerkommandos und enthält Tabellen für die richtige Umsetzung von Sonderzeichen (z.B. Umlaute).



Textdruck: Der ASCII-Druck findet aufgrund der beschränkten Möglichkeiten, Textstellen auszuzeichnen, selten Anwendung

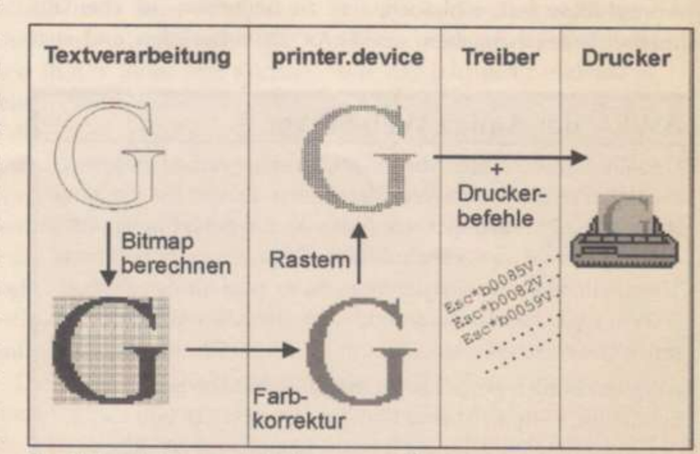
■ Die Textverarbeitung

Angenommen, das Dokument soll in bestmöglicher Qualität ausgegeben werden, dann drucken Final Writer und Wordworth im Grafikmodus. D.h., nicht die internen Schriften des Druckers werden verwendet, sondern das ganze Dokument mit allen Schriften geht als Grafikdatei, ähnlich einem großen Bild, zum Drucker. Deshalb benutzen moderne Textverarbeitungen und DTP-Programme »Outline-Schriften« (auch Umriß- oder skalierbare Schriften genannt), also die vektororientierten Pendants der Bitmap-Schriften, die eine feste Auflösung haben. Outline-Schriften sind ohne Qualitätsverlust in beliebiger Größe darstellbar.

Bevor die Textverarbeitung mit dem Druck beginnt, fragt sie den Druckertreiber nach Farbfähigkeit und eingestellter Auflösung. Mit diesen Daten wird nun eine Bitmap, d.h. ein für die Auflösung und Farbanzahl passender Speicherbereich für die Grafikdaten angelegt. Einfach gesagt, wird die zu druckende Seite in ein Bild umgerechnet. Ähnlich geschieht dies auch für die Darstellung am Monitor. Die Auflösung ist allerdings deutlich höher (z.B. 720 dpi) – für den Monitor reichen ca. 70 dpi. Um die immense Datenflut (meist 5 bis 10 MByte) leichter zu beherrschen, wird die Seite in schmale, weniger speicherintensive, horizontale Streifen unterteilt (»Bands«), die nacheinander berechnet werden und an den Drucker gehen.

Das »printer.device« nimmt eine erste Aufbereitung vor, indem es die Farben druckerspezifisch korrigiert und dithert. Es geht dabei recht grob vor. Maximal 16 Helligkeitsstufen pro Farbanteil (ergibt 4096 Farben) sind möglich, der Verlust von Farbnuancen ist vorprogrammiert. Leider wurde das »printer.device« bisher (noch) nicht auf 24 Bit (256 Helligkeitsstufen pro Farbe) angepaßt.

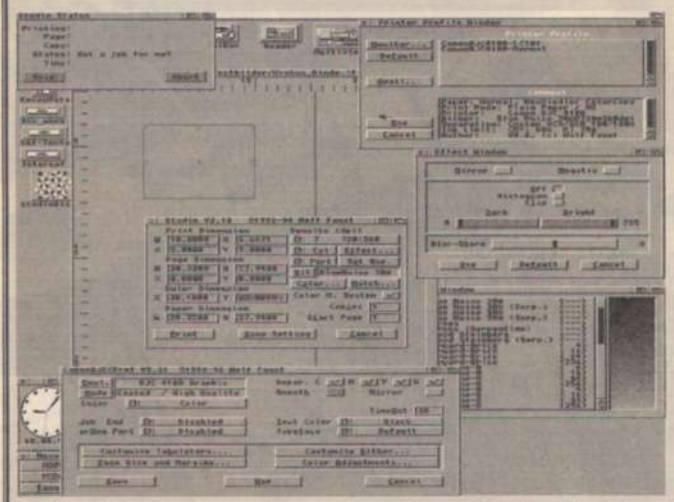
Als »Dithern« bezeichnet man die Erzeugung von Mischfarben durch geeignete Gruppierung von Farbpunkten. Bekannte Verfahren sind das Halbtonraster (z.B. bei Zeitungen) oder Floyd-Steinberg. Rasterung ist bei fast allen Druckern notwendig, da normalerweise nur acht Grundfarben im Drucker zur Verfügung stehen, aus denen die kontinuierlichen Farben des Amiga gemischt werden. Von diesen beiden Aktionen – Farbkorrektur und Rasterung – hängt auch entscheidend die Druckqualität ab. Nachdem das »printer.device« den aktuellen Druckabschnitt aufbereitet hat, steht



Grafikdruck: Textverarbeitungen und DTP-Programme drucken die Seiten im Grafikmodus – auch die (skalierbaren) Schriften

Alternativen

Das im Betriebssystem enthaltene »printer.device« übernimmt die Aufgabe des Ditherns und der Farbseparation leider weder besonders schnell, noch besonders gut. Hier greifen nun zwei kommerzielle Produkte ein: »Turboprint« von IrseeSoft und »Studio« im Vertrieb von Arxon.

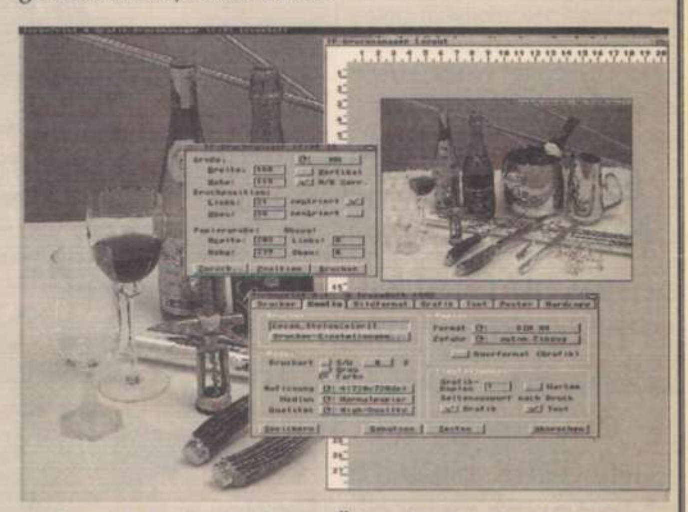


Studio 2,10d: So sieht die Druckersoftware Studio mit einigen geöffneten Einstellfenstern aus

Die Druckertreiber von **Studio** arbeiten im Prinzip mit den vom »printer.device« vorberechneten Daten. An diesen werden spezielle Korrekturen vorgenommen, um die Druckqualität nachträglich um einiges zu steigern. Die »Studio«-Treiber verhindern, daß die Bildpunkte schon vom »printer.device« gedithert werden, und erledigen diese Aufgabe selbst wesentlich besser. Ein spezieller Super-Grey-Modus ringt mit einem Trick den »printer.device«-Daten zusätzlich mehr Graustufen ab. Allerdings können verlorengegangene Farbabstufungen auch nicht zurückgewonnen werden. Druckt man mit dem Studio-Druckprogramm, gibt es solche Sorgen nicht, denn das druckt mit vollen 24 Bit Auflösung.

Turboprint arbeitet anders: Es enthält ein eigenes und erweitertes »printer.device«, das standardmäßig 16,8 Mio. Farben verarbeitet. Das alte »printer.device« wird umgangen und Grafikberechnungen werden in voller Farbanzahl durchgeführt. Somit sind umfangreichere Korrekturen, schnelleres Drucken und sogar Echtfarb-Druck möglich. Allerdings muß auch die Anwendungssoftware 24-Bit-fähig sein. Das »printer.device« von Turboprint enthält eine Farbkorrektur, die bei allen Druckaufträgen aktiv ist und die Bildschirmfarben für den Drucker korrigiert. Studio bietet dagegen nur über das Studio-Druckprogramm ein Farbmanagementsystem. Beim Druck über das »printer.device« des Amiga-OS, also bei Anwendungen wie Final Writer oder Wordworth, steht bei Studio nur eine einfachere Farbkorrektur zur Verfügung.

Schließlich bieten beide Systeme dem Anwender viele neue Druckertreiber sowie jeweils ein Hilfsprogramm zum direkten Ausdruck von Grafiken vielfältiger Formate bis hin zu Echtfarbgrafiken mit 16,8 Mio. Farben.



Turboprint Professional 4.1: Über das Druckprogramm von Turboprint lassen sich die Bilder sogar anzeigen

schon eindeutig fest, welche Punkte der Drucker setzt oder nicht setzt. Der Druckertreiber fügt nur noch die nötigen Steuerbefehle hinzu und schickt die Daten zum »parallel.device«.

Der erste Abschnitt der Druckseite ist nun bereits auf dem Papier (oder im Speicher des Druckers, z.B. bei Laserdruckern). Die Textverarbeitung kann nun den Speicher wieder löschen und mit dem Zeichnen des nächsten Abschnitts beginnen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis die Seite fertig ist. Anschließend schickt die Textverarbeitung noch das Kommando für den Seitenvorschub.

Sicherlich sind Ihnen bei dieser Beschreibung einige Fragen gekommen. Zum Beispiel: »Mein Drucker hat bereits skalierbare Schriften eingebaut. Warum werden diese nicht von der Textverarbeitung genutzt?«. »Mein Drucker kann Vektorgrafikbefehle direkt verarbeiten (z.B. viele Laserdrucker). Warum wird der Umweg über die Bitmapgrafik genommen?«

Beide Einwände sind durchaus berechtigt, da sich bei Berücksichtigung dieser Fähigkeiten der Druck wesentlich beschleunigen würde. Jedoch setzt hier das Druckertreiber-Konzept des Amiga enge Grenzen. Es fehlen z.B. Befehle, mit denen die Textverarbeitung die Zahl und Eigenschaften der im Drucker eingebauten Schriften erfragen könnte. Auch Vektorgrafikbefehle zum Zeichnen von Linien, Kreisen usw. fehlen vollständig. Deshalb wird von fast allen grafikfähigen Programmen der Umweg über Bitmaps, d.h. aus einzelnen Punkten (Pixeln) zusammengesetzte Bilder, genommen.

Um dennoch eine höhere Druckgeschwindigkeit z.B. für Probedrucke zu ermöglichen, bieten Final Writer und Wordworth den Entwurfsmodus an. Hier wird auf die eingebauten Schriften des Druckers zurückgegriffen, jedoch gehen viele Eigenschaften des Dokuments (z.B. Schriftgrößen und Grafiken) dabei verloren.

Einen Sonderstatus nehmen PostScript-Drucker ein. Auch sie können mit Hilfe des Workbench-Treibers über Bitmap-Grafiken angesteuert werden – normalerweise jedoch nur im Schneckentempo, weil PostScript-Drucker auf skalierbare Schriften und Vektorgrafik spezialisiert sind. Deshalb enthalten Final Writer und Wordworth einen eigenen PostScript-Treiber, der unter Umgehung des Amiga-Treibersystems direkt auf den Drucker zugreift und so eine wesentlich höhere Geschwindigkeit erzielt. Wer nun am Amiga optimal für Textverarbeitung und Grafik ausgerüstet sein will, sollte am besten einen Laserdrucker kaufen, der sowohl PostScript als auch die sonst bei Laserdruckern übliche PCL-Kommandosprache versteht. *ww*

Käufer des neuen Amiga 1200 waren sicherlich verblüfft – plötzlich kann das interne Laufwerk einige Disketten nicht mehr lesen. Was der Vorgänger beherrschte, soll nun nicht mehr funktionieren?

■ **Hardware: Rework-Kit für Amiga 1200**

Dem Laufwerk auf die Sprünge geholfen

■ *von Thomas Fischer*

Zwar haben sich auch beim Amiga Massenspeicher wie beispielsweise Festplatten immer mehr durchgesetzt, doch häufig müssen Spiele oder Demos immer noch vom Diskettenlaufwerk gebootet werden. Ist man auf das interne Laufwerk angewiesen, kann es passieren, daß ein Amiga 1200 aus der Produktion von AMIGA Technologies seinen Dienst versagt. Der Hersteller auf diesen Umstand angesprochen, weist alle Schuld von sich, da diese Disketten eine Eigenschaft des Laufwerks ausnutzen, die es laut »Programmierrichtlinien« gar nicht gibt.

Diese Antwort nutzt dem Anwender gar nichts. Im Gegenteil – er fühlt sich betrogen, denn ihm wurde Kompatibilität zum Vorgänger versprochen. Die Probleme entstehen dadurch, daß den neuen Diskettenlaufwerken die »Diskready«-Leitung fehlt. Da Spiele oder Demos meist einen eigenen spezifischen Bootblock haben, wird dieser dann nicht erkannt. Alte Versionen der Kopierprogramme »XCopy« und »Siegfried Copy« erkannten das Laufwerk nicht und waren daher mit dem neuen Amiga 1200 nur eingeschränkt zu gebrauchen. Die meisten Softwarehersteller haben mittlerweile ihre Programme an die Gegebenheiten der aktuellen Laufwerke angepaßt und sie funktionieren wieder. Was aber, wenn man trotzdem seine alten Programme noch nutzen möchte?

Wozu ein Rework-Kit

Das Rework-Kit ist ausschließlich für die 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerke (DD) gedacht, die aus der Produktion der Amiga 1200 von AMIGA Technologies stammen. Bei diesen Laufwerken passiert es, daß die Boot-Diskette einiger Spiele, Demos oder Anwender-Programme nicht erkannt wird. Möchten Sie dennoch diese Programme nutzen, brauchen Sie das Rework-Kit.

Preis: 69 Mark
Anbieter: Thomas Sacht, AMIGA/PC Soft & Hardware, Streitstr. 25, 13587 Berlin, Tel. (0 30) 3 36 60 55, Fax (0 30) 3 36 37 41

■ Das Stecksystem

Da die Rechner weiterhin mit diesem Manko ausgeliefert werden, gibt es jetzt eine Hardware, die dem Problem ein Ende macht. Die Berliner Firma »Thomas Sacht« zeigt mit ihrem »Amiga 1200 Rework Kit«, wie einfach die Lösung ist.

Wer meint, daß der Umbau mit aufwendigen Lötarbeiten oder gar mit einem Garantieverlust verbunden ist, irrt. Ein Lötkolben ist dabei überflüssig und die Garantie bleibt ebenso erhalten, wie beispielsweise beim Einbau einer Festplatte in den Amiga 1200.

So besteht der Bausatz lediglich aus einer Leiterplatte mit den Maßen 55 x 15 mm, die mit einigen elektronischen Bauelementen bestückt ist. Zwei Drähte verbinden die Leiterplatte mit einer Steckfassung für Schaltkreise.

■ Das Zubehör

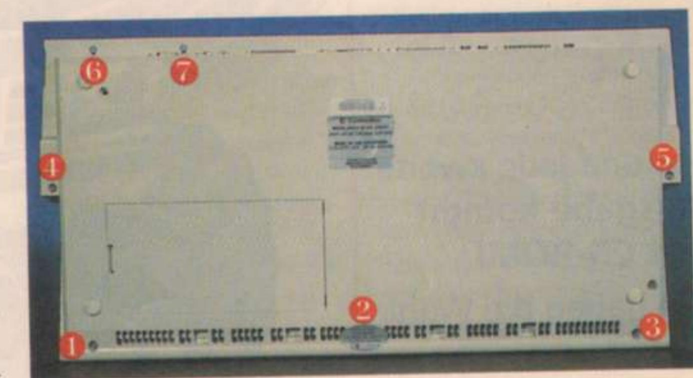
Außer der Hardware gehört eine bootfähige Diskette zum Lieferumfang. Darauf ist ein Programm, das später die Funktionstüchtigkeit der Hardware überprüft. Eine Beschreibung der Hardware-Installation steckt ebenfalls in der Verpackung. Der knappe, sachliche Text beschreibt den Einbau verständlich. Wer sich mit der Hardware auskennt, wird damit keine Schwierigkeiten haben. Wer sich selten oder gar nicht mit der Hardware beschäftigt, wäre sicherlich dankbar, wenn einige Skizzen die Installation verdeutlichten.

■ Öffnen des Gehäuses

Um eines kommt man nicht herum – der Rechner muß geöffnet werden. Dafür braucht man lediglich einen Kreuzschlitzschraubendreher sowie einen kleinen Schraubendreher – mehr Werkzeug wird für den Einbau der Hardware nicht gebraucht. Entfernen Sie alle externen Geräte sowie Kabel und legen Sie den Rechner mit der Tastatur auf den Tisch. Danach lösen Sie die fünf Schrauben, drehen den Rechner wieder um und stellen ihn mit der Bodenseite auf den Tisch. Vorsicht: Haben Sie die Schrauben vorher nicht vollständig entfernt, fallen sie spätestens jetzt heraus.

Nun ist etwas Fingerspitzengefühl gefragt. Ober- und Unterteil des Gehäuses werden an der Rückseite mit mehreren Kunststoffkrallen zusammengehalten. Diese brechen sehr leicht ab und die beiden Gehäuseteile klaffen später auseinander. Klappen Sie also vorsichtig die Vorderseite des Oberteils etwas nach oben und entfernen Sie den Steckverbinder des Kabels, das vom Gehäuseoberteil zur Hauptplatine führt, von der Hauptplatine. Danach wird das Oberteil entfernt.

Als nächstes nehmen Sie die Tastatur heraus. Sie ist lediglich mit vier Kunststoffkrallen arretiert und läßt sich mühelos lösen. Klappen Sie die Tastatur nach hinten ohne das Verbin-



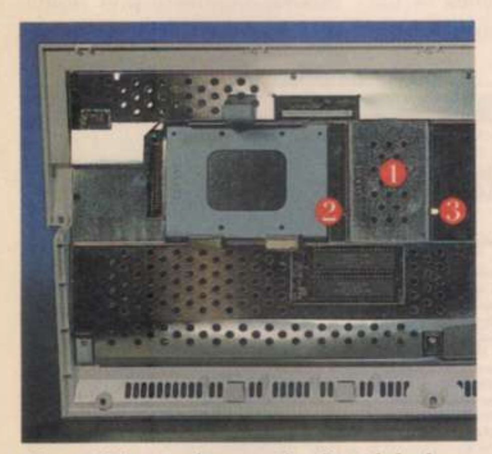
Öffnen des Gehäuses: Lösen Sie die Schrauben ❶ bis ❺. ❻ und ❼ arretieren das Diskettenlaufwerk.

dungskabel aus dem Stecker zu ziehen.

Sie sehen, daß die gesamte Hauptplatine mit einem Abschirmblech bedeckt ist. Glücklicherweise muß es nicht komplett entfernt werden. Wenn Sie es genau anschauen, sehen Sie in der Mitte ein kleines Abdeckblech. Es fällt dadurch auf, daß eine mehrstellige Nummer eingestanzt ist. Es genügt, dieses Blech zu entfernen. Biegen Sie die zwei Blechlaschen mit dem kleinen Schraubendreher nach oben und ziehen Sie das Blech ab.

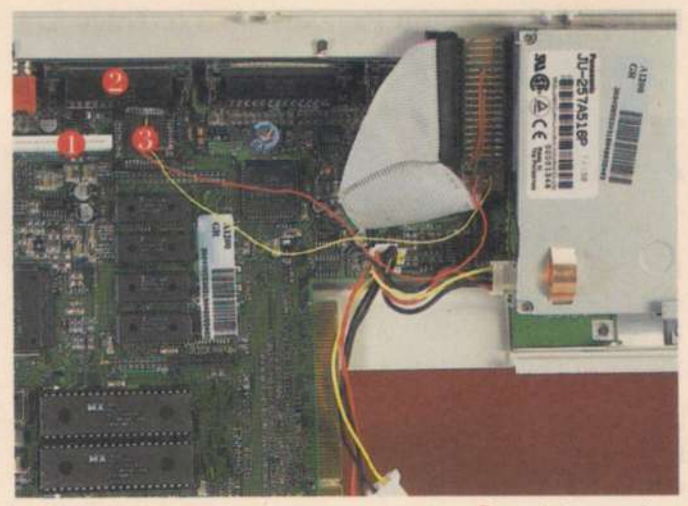
■ Das Kit wird eingebaut

Durch die entstandene Öffnung sehen Sie genau den Ausschnitt der Hauptplatine,



Klare Sicht: Entfernen Sie die Abdeckung ❶ – Blechlaschen ❷ und ❸ hochbiegen

der uns interessiert. Suchen Sie den Schaltkreis mit dem Aufdruck »8520PL«. Er wird auch als »CIA« bezeichnet und befindet sich dicht hinter dem Anschluß des Parallel-Ports und unmittelbar rechts neben dem Tastaturstecker. Schauen Sie sich nun die Schaltkreisfassung des Rework-Kit genau an. Sie paßt genau auf die CIA, muß jedoch zuvor richtig gedreht werden. Die unterschiedlichen Farben der beiden Drähte helfen dabei. Drehen Sie die Fassung so, daß der rote Draht zum Laufwerk und der gelbe Draht zum Anschluß des Parallel-Ports zeigt. Stülpen Sie dann die Fassung auf die CIA und drücken sie fest. Achten Sie auf korrekten Sitz und vor allem darauf, daß die Fassung nicht verkantet. Korrekter Sitz heißt, daß die Fassung die Platine berührt.



Im Blickfeld: Neben dem Tastaturstecker ❶ und hinter dem Stecker des Parallel-Ports ❷ ist die CIA 8520PL ❸ angeordnet

Ziehen Sie das Bus-Kabel vom Laufwerk ab und stecken Sie die Platine des Rework-Kits ans Laufwerk. Die Bauelemente des Kits müssen nach oben zeigen. Das Bus-Kabel wird an der gegenüberliegenden Seite der Kit-Platine angesteckt. Wichtig ist hierbei, daß die markierte Ader des Kabels (Pin 1) zur Gehäuserückseite zeigt.

■ Der Funktions-Test

Damit ist der Einbau des Kits schon beendet. Bleibt nur noch, die Funktion zu überprüfen. Das kann sofort geschehen, ohne den Rechner vorher zusammenzubauen. Falls Sie das Folienkabel der Tastatur von der Hauptplatine entfernt haben, lassen Sie das so. Die Tastatur wird für den Test nicht gebraucht. Lediglich das Netzteil und einen Monitor oder Fernseher müssen Sie anschließen. Der Monitor muß eine Zeilenfrequenz von 15 KHz und eine Bildfrequenz von 50 Hz verarbeiten können, sonst sehen Sie das Ergebnis nicht. Wenn alles angeschlossen ist, schalten Sie das Netzteil ein. Warten Sie, bis das Startbild angezeigt wird und schieben Sie dann die mitgelieferte Diskette ins interne Laufwerk. Der Rechner beginnt zu booten. Nach kurzer Zeit erscheint auf dem Bildschirm die Meldung »Das Rework-Kit funktioniert«. Haben Sie eine Festplatte angeschlossen, schieben Sie vorm Einschalten des Netzteils die Diskette ins interne Diskettenlaufwerk.

■ Der Zusammenbau

Nachdem die Funktionstüchtigkeit des Kits bestätigt ist, geht's an den Zusammenbau des Rechners. Schalten Sie das Netzteil aus und entfernen Sie die Kabel des Monitors und Netzteils. Dann wird das kleine Abschirmblech wieder aufgesetzt und mit den Blechlaschen arretiert.

Als nächstes wird die Tastatur so ins Gehäuse gelegt, daß sie an der Vorderseite von den vier Kunststoff-Laschen gehalten wird. Falls das Folienkabel der Tastatur entfernt wurde, stecken Sie es wieder an. Achten Sie darauf, daß zuvor die obere Hälfte des Steckers nach oben gezogen ist. Steckt das Tastaturkabel im Stecker, drücken Sie die obere Hälfte nach unten und das Kabel sitzt fest.

Nehmen Sie das Gehäuseoberteil und stecken Sie den Stecker mit dem Kabel für die Leuchtdioden wieder an. Fügen Sie beide Gehäuseteile zuerst mit den Rückseiten zusammen. Die Kunststoffkrallen



Eingefügt: Zwischen Laufwerk ❶ und Bus-Kabel ❷ steckt die Elektronik ❸ des Kits

rasten ineinander und das Gehäuse läßt sich komplett zusammenfügen. Abschließend befestigen Sie sämtliche Schrauben in den entsprechenden Löchern der unteren Seite des Gehäuses.

Fazit: Mit dem Rework-Kit funktionieren die internen Laufwerke der neuen Amiga 1200 wieder so, wie bei ihren Vorgängern. Vor allem der einfache Einbau konnte überzeugen. Ohne Lötkolben und Garantieverlust – der Einbau ist selbst von einem wenig geübten Anwender mühelos zu packen. ■

Haben Sie einmal versucht, mit PageStream 3 Schriftzüge zu verbiegen? Dann wissen Sie sicherlich, daß das fast unmöglich ist. Mit der »TextFX«-Erweiterung wird die Sache erheblich einfacher.

■ **DTP: Arbeiten mit PageStream 3.0 (Folge 5)**

Ausgetrixt

■ *von Gunther Lemm*

Sie sollten inzwischen ein geübter PageStream-Nutzer sein, denn in dieser letzten Folge wollen wir noch kurz die PageStream-Erweiterungen vorstellen und Ihnen ein paar Tips und Tricks mit auf den Weg geben.

Vielleicht ist Ihnen beim Experimentieren auch aufgefallen, daß sich manche Effekte nur sehr schwer erzielen lassen. Das gilt besonders für geschwungene Textpassagen. Dafür wird das Zusatz-Modul **»TextFX«** angeboten. Damit ist es möglich, Texte an Kurven auszurichten.

In der Praxis sieht das alles ein bißchen anders aus: Sobald das Modul installiert ist, erscheint im Edit-Fenster für rahmenlose Textobjekte (das erreichen Sie mit einem Doppelklick auf das Textobjekt) ein zusätzlicher »TextFX«-Knopf. Über diesen öffnen Sie das eigentliche TextFX-Fenster.

In diesem Fenster finden Sie nun eine Auswahl möglicher Formen, in die Ihr ursprüngliches Textobjekt auf Wunsch hineingepreßt wird. Wenn Sie das Textobjekt nach der Umwandlung einmal im »Form«-Modus anwählen, werden Sie sehen, daß die Schrift an zwei Kurven ausgerichtet wurde. Leider lassen sich diese Kurven nicht nachträglich mit dem »Form«-Werkzeug bearbeiten, wie es eigentlich sinnvoll wäre.

Wesentlich praktischer wäre es, ließe sich ein Text einfach auf ein Polygon projizieren. Bleibt zu hoffen, daß den Programmierern eine ähnliche Idee kommt. Insgesamt gilt für das Arbeiten mit Textobjekten: Effekte à la TextFX sollten Sie erst ganz zum Schluß in Ihr Dokument einbauen, da diese selbst mit einem schnellen Rechner das Arbeiten sehr zäh machen.

Eine andere sinnvolle Erweiterung ist die **»TrueType-Engine«**. Mit diesem Zusatz wird es möglich, auch die, z.B. auf Windows- und Macintosh-Plattformen üblichen, TrueType-Schriften in PageStream zu benutzen.

Der **»Wordworth-Filter«** ermöglicht es, nicht nur mit Wordworth gespeicherte Dokumente zu importieren, sondern auch komplette Wordworth-Dokumente wie ein normales PageStream-3-Dokument zu laden.

Falls Sie des öfteren mit JPEG-Grafiken arbeiten, wird Ihnen sicherlich aufgefallen sein, daß sie sich nicht in PageStream importieren lassen. Mit dem **»JPEG-Filter«** ist das kein Problem mehr – ein Export-Filter wird leider nicht mitgeliefert. Immerhin benutzt auch der Grafik-Editor »BME« die PageStream-Filter, womit sich die JPEG-Verträglichkeit doppelt bezahlt macht.

Im »PageStream 3i«-Patch (siehe Kasten »Patchwork«) ist auch ein Update für BME enthalten. Da BME jetzt auch CyberGraphX nutzt und somit Echtfarben darstellen kann, ist es sinnvoll, sich die BME-Grafik-Filter aus dem Effekte-Paket **»Gary's Effects«** anzuschaffen.

Wichtig dabei ist, daß Sie auch viel RAM übrig haben, denn BME arbeitet jetzt ausschließlich in 24 Bit. Das führt dazu, daß es auch bei Graustufenbildern sehr viel Speicher verschlingt. Ist nicht genügend RAM frei, lagert BME die Daten auf die Festplatte aus. Geschwindigkeits-

Patchwork

Seit der Veröffentlichung von PageStream 3 gab es immer wieder Programm-Updates in Form von Patches (gesprochen: Pätsches). Diese Patches können Sie sich als Programmteile vorstellen, die an das ursprüngliche Programm angeklebt werden. Inzwischen ist der »i«-Patch (7.3.96) für die englische PageStream-Version erschienen. Besitzer der deutschen Version müssen sich noch etwas gedulden.

Der »i«-Patch ist wahrscheinlich das letzte kostenlose Update vor der Version 3.1, die dann endlich alle im Handbuch beschriebenen Funktionen enthalten soll. Davon ist dieser Patch leider noch weit entfernt, aber dennoch sind einige nette Neuerungen zu finden:

PageStream und BME unterstützen jetzt sämtliche Grafikkarten, die per CyberGraphX angesprochen werden. Bei BME macht sich das sehr positiv bemerkbar, denn 24-Bit-Bilder können nun auch wirklich in ihrer vollen Farbenpracht auf den Bildschirm gebracht werden. Nachbearbeitungen werden also deutlich sichtbar und gehen nicht mehr im 16-Farben-Dither unter, wie es bisher der Fall war.

Der CyberGraphX-Support des PageStream-Programms ist dagegen ein Witz. Importierte Bilder sehen nach wie vor aus, als würden nur 32 Farben zur Verfügung stehen.

Wirklich gelungen sind dagegen die »Pfad«-Funktionen, mit denen sich Vektor-Objekte verändern lassen. Freihändig gemalte Striche werden jetzt automatisch in Kurven umgerechnet und können auch nachträglich beliebig verändert werden.

Selbst Textboxen lassen sich nun endlich ausschneiden und einfügen, ohne daß deren Inhalt dabei auf der Stecke bleibt. Auch die Formatschablonen scheinen jetzt so zu funktionieren, wie man es von ihnen erwarten sollte.

Leider fehlen immer noch einige essentielle Funktionen, die zu PageStream-2.2-Zeiten selbstverständlich waren.



Kurvenlage: Mit der TextFX-Erweiterung können Sie Texte in die vorgegebenen Formen zwängen – allerdings nur in diese

Patches auf Diskette

rekorde bricht man damit allerdings nicht.

■ Geschwungene Spalten

Texte, die ein oder zwei Seiten füllen, lassen sich gut auflockern, indem die Textränder nicht gerade und senkrecht verlaufen, sondern geschwungen sind. Dieser Effekt läßt sich recht einfach erzeugen:

Grundvoraussetzung ist ein Textrahmen, in den Sie Ihren Text schreiben bzw. importieren. Wechseln Sie auf den »Freihand-Zeichner« oder den »Zeichenstift« und zeichnen damit die Kontur für den linken Textrand. Wichtig ist, daß Sie am Ende ein geschlossenes Objekt bekommen, dessen rechter Linienverlauf zum linken Textrand werden soll.

Jetzt erzeugen Sie über die Funktion »Objekt/von Text umfließen« einen rechtsseitigen Textumfluß um das gerade gezeichnete Objekt. Der Text sollte jetzt linksbündig an der geschwungenen Linie entlanglaufen. Die Linie läßt sich verstecken, indem Sie die Linienfarbe auf »weiß« setzen. Die gleiche Prozedur wiederholen Sie für den rechten Textrand und schon sollte sich ein ähnlicher Effekt, wie im Bild »Bogenschießen« ergeben.



Farbenfroh: BME unterstützt jetzt jetzt auch das CyberGraphX-System (24-Bit-Bildschirme) und taugt endlich zur Bildbearbeitung

■ Schatten und Konturen

Wenn Sie bereits mit PageStream 2.2 gearbeitet haben, ist Ihnen sicherlich die Schatten-Funktion für Texte bekannt; leider läßt sich PageStream 3 bisher nicht so einfach dazu überreden.

Die fehlende Outline-Funktion läßt sich aber recht einfach umgehen: Fertigen Sie mit Hilfe der »Objekt/transformieren«-Funktion zwei Kopien des betreffenden Textobjekts an, die um jeweils rund einen Millimeter nach unten und rechts verschoben sind.

Stellen Sie das oberste (dritte) Textobjekt ganz nach hinten, so daß das zweite Objekt jetzt oben liegt. Dieses markieren Sie jetzt im Text-Modus und färben es weiß ein. Danach muß es nur noch eine Ebene nach hinten versetzt werden, damit sich aus dem Zusammenspiel der drei Objekte ein Schatteneffekt ergibt.

Um den Schriftzug in seiner Größe und Position verändern zu können, sollten Sie die drei Textobjekte zu einer Gruppe zusammenfassen.

Bogenschießen: Mit PageStream 3 Version »i« lassen sich endlich auch die Kurven-Funktionen vernünftig nutzen

■ Unkonventionelle Linien

Eine der netten Neuerungen von PageStream 3 ist die Fähigkeit, Farb- bzw. Grauverläufe zu erzeugen. Das funktioniert mit allen Objekten, nur nicht mit ganz trivialen Linien.

Auf den ersten Blick scheint das Probleme zu bereiten, die passende Lösung ist jedoch erstaunlich einfach:

Sie zeichnen sich einfach ein Rechteck, das Sie in einer Richtung so weit zusammenschieben, daß es nicht breiter ist, als die sonst verwendete Linie. Jetzt läßt sich diese Pseudo-Linie wie gewohnt füllen. Sie brauchen nur noch darauf zu achten, daß die Umrandungslinie ausgeschaltet wird.

■ Alternative Druckmethoden

Falls Sie Ihre PageStream-Layouts nicht zu Hause ausdrucken wollen, sondern nach Möglichkeit in MS-DOS-kompatibler Form auf Diskette mitnehmen möchten, müssen Sie Ihre Druckausgabe in eine Datei umleiten. PageStream kann zwar seine Layout-Daten auch als IFF-Bild »drucken«, was sich aber später je nach Vergrößerungsgrad negativ auf die Druckqualität auswirkt.

Deshalb muß eine Speichermethode benutzt werden, bei der die Qualität nicht von der Druckgröße abhängig ist. Das Zauberwort heißt »PostScript«, denn hierbei werden nicht Punktdaten, sondern Zeichenanweisungen verwendet. Achtung, die »i«-Version des PostScript-Druckertreibers hat Fehler. Sie sollten unbedingt den i-Tuneup-Patch installieren!

Wählen Sie den »PostScript«-Druckertreiber aus und stellen Sie das »Senden an«-Menü auf »EPS-Datei«. Außerdem sollten Sie darauf achten, daß bei »PPD« die Datei ».General« benutzt wird. Sonst kann es passieren, daß druckerspezifische Funktionen benutzt werden.

Die beim »Drucken« erzeugte EPS-Datei läßt sich von den meisten Textverarbeitungs-Programmen aus als Grafik einlesen. Viel Spaß damit! *ww*

Kursübersicht

Dieser Kurs soll Ihnen einen Einblick in die wichtigsten Funktionen von PageStream 3.0 vermitteln. Ganz nebenbei können Sie sich hier aber auch ein paar nützliche Tricks abgucken.

Folge 1: Vorbereitungen und Rohlayout

Folge 2: Textblöcke und alles, was dazugehört

Folge 3: Grafik-Einbindung und Textumfluß

Folge 4: Der letzte Schliff, Tips zum Drucken und die »Endmontage«

Folge 5: Arbeiten mit den Erweiterungen von PageStream

Oberland. Soft- und Hardware v

ANIMATION

Titel		Preis
32 BIT-Sequence Processor V 2.0	D	695
Broadcast Titler II PAL	D	195
Caligari24 PAL	D	99
Imagine Buch / Profi Workshop 2.0	D	35/55
Imagine 3.0 Handbuch	D	35
Imagine Handbuch Paket (3 Bücher)	D	99
Imagine Enhancer CD	D	49
LightWave 3D - V 4.0 auf CD		1698
LightWave Enhancer CD	D	49
LightWave Macro Pakete 1-4	D	je 198
-Creative Lab		
-Enhanced Edit		
-Morphing Tool		
-Nonlinear Object Factory		
Lightwave Fiber Factory (Haar u. Grasmodul)		475
Lightwave Impact Modul		695
Lightwave Sparks Partikelsystem Modul		675
Main Actor Broadcast	D	365
Real 3D V 3.0		845
Real 3D V 3.0 Student (Nachweis!)		545
SCALA 400 Multimedia	D	495
SCALA 400 Update von A1200 Version inkl. Updatehandbuch 300 auf 400	D	195
SCALA 300 Diskettensatz A1200 Version	D	69
SCALA 300 Handbuch	D	79
SCALA Echo EE100	D	395
Scenery Animator 4.0		155
World Construction Set	D	445
World Construction Set Datenzusätze		a.A.
X-DVE 2	D	179
Adorage 2.5 AGA	D	179
Adorage Scripts (über 100 neue Effekte!)	D	59
Adorage Lernvideo	D	49
Animage	D	179
Clarissa Professional V 3.0	D	349
Clarissa Motion Soundmodul	D	69
Clarissa Transformer	D	79
Clarissa Lernvideo	D	49
Image Vision	D	189
Monument Designer V2	D	359
Monument Designer für Movie Shop	D	379
Monument Titler V1	D	175
Monument Titler Lernvideo	D	49
SSA Loader Package	D	60

Alle ProDad Updates auch bei uns! (Disketten einsenden)





Das Tor zur Phantasie
Entdecken Sie Ihre Welt in 4 Dimensionen
Für nur 249,- DM !
Jetzt updaten, von jeder vorherigen Version 149,- DM ! (Disketten einsenden)

Reflections 3.0 für Windows	D	349

BILDUNG

SIGMath II	D	95
TMA Europa Plus	D	65
TMA Französisch I PLus	D	55
TMA Französisch II Plus	D	55



BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D	25
Das ARexx Buch	D	89
Einführung in ARexx (alte Auflage)	D	35





Das ARexx Buch für nur 89.-DM Wir liefern das Buch portofrei!

BÜRO

ACash Professional	D	59
Amiga Money	D	45
DataBase Professional	D	98
DataBase Professional PLUS	D	149
Final Calc prof. Tabellenkalkulation	D	299
Final Data V 3.0	D	99
Maxon Twist 2 Datenbank	D	285
Organiser 2	D	95
Steuer Profi '95	D	89
Superbase Professional 4	D	225
TurboCalc V 3.5	D	189
Twist Organizer	D	85
UpToDate - Terminplaner, Texteditor und Adreßmanager	D	79

PREISSENKUNG!

99,- DM

Final Data

Final Data V 3.0 Bei uns für 99,- DM

299,- DM *PREISSENKUNG!*





CD's

3D GFX	D	49
Amiga FD Inside!	D	22
Amiga Tools 3 / 4	D	35/35
Amiga Magazin Vol. 2 / Vol. 3 / Vol. 4	D	je 19
Aminet 9 / 10 / 11	D	25/25/25
Aminet Set 1 / 2	D	49/49
Animania Vol. 1	D	25
Artworx	D	25
Assasin Vol. 1+2 (Paket)	D	49

CD's

Brotkasten	D	35
C64 Sensations Vol. 1	D	25
Cinema Studio	D	40
Cliptomania	D	69
Da Capo	D	39
Deutsche Edition 2	D	20
Do It!	D	35
E.M. Compugraphic 3	D	55
Encounters UFO	D	35
Eric Schwartz	D	39
F1 Licenceware	D	85
FolioWorX Player	D	128
Fresh Fish 10	D	25
Fresh Fonts 1 + 2 (Paket) Fresh Fountain!	D	39
Gamers Delight 1 / 2	D	19/29
Gateway 1 / 2	D	18/18
Giga Graphics (4 CDs)	D	35
Giga PD 3.0	D	22
Gigantic Games 2	D	12
Global Amiga Experience	D	29
Goldfish 3	D	35
Imagine Enhancer	D	49
Internet Access	D	59
Kara Collection	D	85
Lightrom 2 / 3	D	85/85
Lightwave Enhancer	D	49
Magic Publisher (4 CDs)	D	70
Making Music	D	59
Maxon Cinema Classic	D	69
Maxon Raytrace Pro	D	69
Meeting Pearls 3	D	14
Megahits 6 / 7	D	49/35
Megahits Superbundle	D	55
Network 2	D	39
Nexus Pro Vol. 1	D	30
Nothing but Tetris	D	39
Octamed 6.0	D	55
Online Library	D	45
Personal Suite	D	75
Power Games	D	19
ProDad Demos Vol. 1	D	20
Pro Video Club	D	55
RHS Color Collection	D	35
RHS DTP Collection	D	19
Sci-Fi Sensations	D	49
Sound & Vision	D	35
Steuer Profi 95	D	65
Terra Sound Library	D	19
Textikon	D	59
Textures	D	45
The Light Works	D	45
Tools Unlimited 1 (Best of Blankers)	D	25
TurboCalc V2.1	D	19
Weird Science Clip Art	D	35
Weird Science Fonts	D	35
Weird Science Sounds Terrific (2CDs)	D	49
Workbench Add On Vol. 1	D	35
Workbench designer CD	D	35
World Atlas	D	59
XiPaint 4	D	89

Wenn Sie irgendeine CD in dieser Liste nicht gefunden haben - kein Problem, rufen Sie uns an ! Wir führen alle für Amiga erhältlichen CD's !

Textvorlagen für Ihre Textverarbeitung!





Aminet CDs im Abonnement

Beginnend mit der Ausgabe Ihrer Wahl erhalten Sie jeweils zum Erscheinungstermin automatisch die neuste Ausgabe!

om Feinsten - Preise vom Kleinsten

GRAFIK

Produkt		Preis
Art Expression	D	295
ADPro Photo CD-Loader		179
ADPro Epson GT Treiber		199
Brilliance V 2.0	*D*	*129*
Datacrome Grafikkonvertierung	*D*	*59*
Deluxe Paint V AGA	*D*	*149*
Deluxe Paint Update		*99*
Image FIX V 2.1	*(D)*	*375*
Imagemaster PAL RT	*D*	*345*
Maxon CAD 2.5 Student	D	169
Maxon CAD 2.5	D	290
Personal Paint V 6.4	*D*	*75*
Personal Suite CD	*D*	*75*
Photogenics 1.2	*D*	*155*
Photoworx Pro	D	245
Photoworx	D	175
Picture Manager V 3.0	*D*	*109*
ScanQuix Epson Scannertreiber	*D*	*149*
ScanQuix Mustek Scannertreiber	D	149
TV Paint 3.6		*749*
XiPaint 4 auf CD	D	89

VIDEO

Produkt		Preis
AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D	645
Amiga-CUT (HAMA)	D	495
DCTV PAL		295
Digi Tiger III	D	395
Graffiti Videokarte	D	179
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer	D	239
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer S-VHS	D	289
Graffito PCMCIA-Adapter	D	99
I-Glasses Cyberspace 3D-Brille	*D*	*999*
Squirrel MPEG		*a.A.*
V-Lab S-VHS A2000/3000/4000	D	495
V-Lab PAR extern f. Amiga 5/6/1200	D	495
V-Lab PAR extern S-VHS	D	625
V-Lab Motion V 3.4	*D*	*1875*

Software für Ihre Videonachbearbeitung finden Sie unter den Rubriken "Animation" und "Grafik"!

electronic-design



Produkt		Preis
CAVIN prof. Schnittsteuerung	D	1495
ED FrameMachine & FM-Prism 24	D	1095
ED Gemini Video Selector 4x2 Kreuzschiene	D	385
ED Neptun Genlock	D	1045
ED Pluto Y-C Genlock (ab Mai-bitte vorbestellen!)	D	*695
ED Sirius II Genlock Produkt des Jahres 95	*D*	*1645*
ED Supercut Videoschnittsystem	D	389
ED TBC-Enhancer 4:2:2 Produkt des Jahres 95	*D*	*1645*
ED Videokonverter für A2/3/4000(T)	D	298



Virtual Reality für 949,- DM



GRAFIKKARTEN

Produkt		Preis
Cybervision64 2MB/4MB	*D*	*579/749*
CyberGraphX Treibersoftware	*D*	*65*
PICASSO II 2MB inkl. Image FX 1.5	*D*	*529*
PICASSO Video-Modul Pablo	D	179
PICASSO IV	*D*	*a.A.*
PICCOLO SD64 2MB/4MB		595/795
Retina 24 BIT Grafikkarte 2MB/4MB	D	395/545
Retina BLT Z3 4MB	D	845



MUSIK

Produkt		Preis
Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler		*175*
Bars & Pipes Professional Vollversion	D	149
Bars & Pipes Prof. V 2.5 Vollversion	*D*	*249*
Octamed Professional 6.0	*D*	*165*
Samplitude Professional	D	179
Samplitude Professional 2.1 SMPTE	D	299
Sonix V 2.0 Bookware	D	75
Technosound Turbo II Professional	*D*	*149*
Update auf TT2 Professional	*D*	*50*
Toccata 16 BIT Soundkarte	*D*	*515*
Mignon Jr. 3.0 Ps Toccata-Sequencer	D	185
Vector Midi II Interface	D	129





Technosound Turbo II Professional für 149,-DM

SPIELE

Produkt		Preis
AirBus II	D	75
Alien Breed 3D AGA	D	69
Black Viper	D	69
Breathless AGA	*D*	*69*
Caribbean Disaster	*D*	*89*
Cedric	D	79
Chaos Engine II AGA	D	79
Coala AGA	D	69
Der Seelenturm AGA	D	79
Erben der Erde AGA / CD	D	79/69
Flight of the Amazone Queen	(D)	79
Gloom Deluxe	D	59
MAG	D	75
Nemac IV		*49*
Obsession Pinball	D	65
Pinball Dreams & Fantasy	D	79
Pinball Illusions AGA / CD32	D	79
Pinball Mania AGA	D	79
Pole Position	D	*89
Primal Range AGA	D	69
Slamtilt AGA	D	69
Star Crusader AGA / CD	D	59
Sensible World of Soccer 95/96	D	55
Tiny Troops	D	*65
Worms	D	65
Z AGA	D	*69

Weitere Spiele auf Anfrage!

SPRACHEN

Produkt		Preis
Blitz Basic II V 2.1	D	175
Das Arexx Buch	*D*	*89*
Gamesmith		199
HiSoft Devpac Assembler V 3.0		199
Lattice C V 6.5 inkl. C++		295
Maxon Basic 3	D	169
Maxon C++ 3	D	379
Maxon C++ 3 Light	D	170
Maxon Assembler	D	119
Maxon Pascal V 3.0	D	195
Storm C/C++ Entwicklungssystem	D	579

TEXT/DTP

Produkt		Preis
Final Copy II Textverarbeitung	*D*	*79*
Final Writer V 4.0	*D*	*199*
Final Writer EPS Cliparts	D	je 79
FW Briefe	D	25
FW Fontmanager	D	30
FW Visitenkarten	D	25
Holiday Cliparts	D	45
Page Stream V 3.0	*D*	*575*
Pelican Press	D	95
Typesmith V 2.5	D	285



Final Writer: Textverarbeitung des Jahres 1994 & 95 !

TOOLS

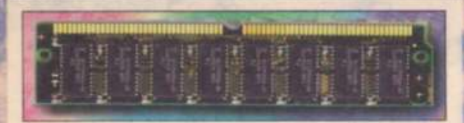
Produkt		Preis
AFS-Pro Filesystem	D	139
AmiTCP/IP	D	135
CDWrite	D	69
Cross DOS 6.0 Professional		95
Cross Mac		195
Diavolo Backup	D	89
Diavolo Backup Professional	D	129
Directory Opus V 5.0	*D*	*89*
DiskSalv NEUE VERSION	*D*	**69*
Final Backup	*D*	*99*
MaxDOS V 2.5 (Mac Filesystem)		189
Maxon Magic III	D	69
MaxonTools II	D	79
PC Task V 3.1	D	159
Siegfried Anti-Virus	D	59
Siegfried Copy Flash 1	D	69
Studio 2.0	D	109
Turbo Print Prof. V 4.1	*D*	*129*
X-Copy Tools	D	49
Zip Tools		*49*

SPEICHER

Produkt		Preis
1MB intern für A600	D	99
1.8MB intern für A500	D	179
512KB intern für A500	D	55
Megachip 2MB Chipmem Adapter A500/2000	*D*	*259*
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon		189
A3000 Speicher 4MB Static Column		435
Speichererweiterung MEM 1200 (PS/2)	*D*	*199*

Oberland. Soft- und Hardware v

SIMMS



Artikel		Preis
1MB 30pol Standard (2 Stück)		189
4MB 30pol Standard		Tagespreis
4MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
8MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
16MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
32MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
Speicher für GVP-Turbokarten 4MB 32 Bit		349

TURBOKARTEN



Artikel		Preis
Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	D	345
Coprozessor 68882-50MHz	D	189
Blizzard 1230 IV SCSI II-Controller	D	199
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	D	1195
Blizzard 1260 SCSI II-Controller	D	199
Blizzard 2060 060/50MHz A2000 inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	1349
CyberStorm MK II 060/50 für Amiga 3000 / T / 4000 / T	D	1379
Cyberstorm MK II Fast-SCSI DMA	D	199
Cyberstorm MK II Fast-Wide-SCSI DMA	D	*299
Cyberstorm Fast-SCSI DMA	D	345
GVP-Turbokarten		a.A.



TELEKOMMUNIKATION

Artikel		Preis
ISDN Blaster Z2 Karte A2/3/4000(ohne BZT)	D	*449
Amiga SURF Kit (14.400 Modem mit kompletter Internet Software)	D	295
Motorola 3400 Pro 28K8 V.34/Fax	D	399
TKR Tristar 28K8 V.34/Fax/Voice	D	375
TKR Prolink 28K8 V.34/Fax/ISDN	D	975
TKR Fastlink ISDN/TL	D	645
U.S. Robotics Courier V.34	D	895
U.S. Robotics Sportster 28K8 V.34/V.fast	D	399
Zoom 28K8 V.34/Faxmodem	D	349
ZyXLE Elite 2864 ID V.34 inkl. ISDN	D	1295
Weitere Modems		a.A.

Der Anschluß der angebotenen Modems ohne BZT (Postzulassung) ist in der BRD verboten und strafbar !

TELE. SOFTWARE

Artikel		Preis
Amiga Surfware	D	195
GP Fax Software	D	99
IBrowse Internet Software (NEU!)	D	*99
IBrowse Internet Software Surfkit (NEU!)	D	*139
MultiFax-Pro V4.0	D	85
Multiterm KIT T-Online Decoder Software	D	139



AMIGA

Artikel		Preis
"Der Amiga 500/1200/4000" -Video	D	je 39
Amiga 1200		695
Amiga 1200 Starterkit	D	899
Amiga 1200 Surfer Paket 260MB HD/14.4Modem/kompl. Intern. Soft.	D	1095
Amiga 4000 040 Tower - 6MB - 1GB HD SCSI - inkl. SCALA 300	D	3999
Amiga Q-Drive CD-ROM PCMCIA	D	399
Amiga SURF Kit (14.400 Modem mit kompletter Internet Software)	D	315
Monitoradapter 1438 S an Grafikkarte / PC	D	39



Amiga 4000 040 Tower 6MB 1GB HD SCSI inkl. SCALA 300 3999,- DM

Wir konfigurieren Ihnen gerne auch Ihren ganz persönlichen Amiga nach Maß. Teilen Sie uns einfach Ihre Anwendungsgebiete mit - wir unterbreiten Ihnen dann gerne ein Angebot.

SYSTEME/SYSTEMZUBEHÖR

Artikel		Preis
Draco Komplettsystem 68060 4MB inkl. CD-Rom und Altais 4MB	D	5895

DRUCKER

Artikel		Preis
Canon Bubble Jet BJC 210	D	455
Canon Bubble Jet BJC 4100	D	595
Canon Bubble Jet BJC 600e	D	635
Canon Bubble Jet BJC 610	D	895
EPSON Stylus Color IIs	D	469
EPSON Stylus Color II	D	749
EPSON Stylus Pro Color	D	1249
HP DeskJet 660 C	D	695
HP DeskJet 850 C	D	895
HP LaserJet 5L	D	995
HP LaserJet 5MP	D	2195
HP Office Jet LX Drucker/Fax/Kopierer	D	1675
weitere Drucker		a.A.

LAUTSPRECHER

Artikel		Preis
Aktivboxen 80 Watt Paar	D	59
Aktivboxen 120 Watt Paar	D	79
Aktivboxen 240 Watt Paar 3D-Surround	D	89
Aktivboxen 300 Watt Paar 3D-Surround	D	99

MONITORE

Artikel		Preis
Amiga 1438 S Multiscan Monitor	D	545
Amiga Monitor 15"	D	679
Amiga Monitor 17"	D	1545
IDEK MF-8115 E	D	795
IDEK MF-8617 E	D	1395
IDEK MT-9017 E	D	1675
IDEK MT-9021 TCO 92	D	3595
Viewsonic V17 GS 17" TCO 92	D	1395
Viewsonic 21PS 21" TCO 92	D	3595
weitere Monitore		a.A.

SCANNER

Artikel		Preis
Adpro Epson GT-Treiber		199
Artec Viewstation 6000C single pass NEU!		729
Epson GT 5000	D	a.A.
Epson GT 8500	D	1249
Epson GT 9000	D	1595
HP ScanJet 4c inkl. Amigatreiber	D	1845
HP ScanJet 4p inkl. Amigatreiber	D	995
ScanQuix Epson Scannersoftware	D	149
ScanQuix Mustek Scannersoftware	D	149

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
400 DPI-Maus	D	29
400 DPI-3-Tasten-Maus	D	39
560 DPI-3-Tasten-Maus (ideal für Grafik)	D	59
Aegis Client Software (Novell Netzwerk)		395
AGA-Flickerfixer für Amiga 4000	D	645
Amiga Link Starterkit	D	335
A 4000 Scandoubler	D	285
Ariadne Netzwerkkarte	D	375
Disketten 2DD 10er Pack		10
I-Card		495
Emplant Deluxe	D	995
GVP Guru ROM V 6.0	D	95
Golem Multi I/O Karte	D	*169
HD-Laufwerk extern	D	179
HD-Laufwerk intern (A 2/4000)	D	165
Joystick Superpro	D	49
Laufwerk 3.5 extern	D	99
Liana Peer-to-Peer Netzwerk	D	95
Kickstart-ROM 2.0		65
Kickstart-Umschaltplatine 1.3/2.0	D	45
Kickstart/Workbench 3.1 A500/600/2000	D	179
Kickstart/Workbench 3.1 A1200/3/4000	D	199
Multiface-Card III	D	149
Papst-Lüfter (regelbar)	D	55
Parnet Kabel	D	35
PC Tastatur Adapter	D	69
Super VGAmi Scandoubler für alle AGA Amiga !		269
SX32 Expansionsmodul für CD32	D	445
Trackball (Alfa Data)	D	79
VGA Monitor-Adapter	D	35
WACOM ArtPad (ca. DIN A6)	D	329
WACOM Grafiktablett A4/A3	D	995/1595

MASSENSPEICHER

CD-ROM LAUFWERKE

Artikel		Preis
Amiga Q-Drive CD-ROM PCMCIA	D	399
Toshiba XM 5401B 4-fach SCSI	D	249
Toshiba XM 3701B 6,7-fach SCSI	D	369
NEC Multispin 4-fach CDR 222 SCSI	D	249
Pioneer DR-U124x 4,4-fach SCSI	D	289
Sanyo 4-fach SCSI	D	239
Mitsumi FX400 CD-ROM ATAPI 4-fach	D	119
Mitsumi FX600 CD-ROM ATAPI 6-fach	D	199
Panasonic LF-1000 Phase Change System 650MB MO-Laufwerk und 4-fach CD-Rom in einem Gerät ! Für nur	D	979
MO-Medium 650 MB	D	119

CD-ROM SOFTWARE

Artikel		Preis
ASIM CD-ROM-Treiber V 3.5 +1 CD		115
MasterISO (CD-Brenner-Software)		349
*Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber ** **(in Verbindung mit einem CD-ROM!)*		90
IDE Fix		89

560 dpi Maus
Ideal für Grafik bei uns für 69,- DM





ASIM CD-ROM-Treiber V3.5 +1 CD Bei uns für 115,- DM

vom Feinsten - Preise vom Kleinsten

CD-WRITER

Artikel		Preis
HP-SureStore 4020I	D	1749
JVC XR-W2010 4/2	D	1199
Phillips CDD 2000 4/2-fach	D	1249
Yamaha CDR100 4/4-fach	D	1799
Yamaha CDR102 4/2-fach	D	1249
Aufpreis für Master ISO Brennsoftware		299

CONTROLLER

Artikel	Preis
A500	
Alfa-Power Plus 508 AT-Bus Controller	199
Alfa-Power CD-ROM Kit	179
A600/1200	
CD 1200+ (AT CD-ROM-Controller A600/1200)	195
Squirrel PCMCIA SCSI	*139*
Squirrel SURF SCSI inkl. Highspeed serielle Schnittstelle	*199*
A2000	
Commodore 2091 SCSI	139
Golem Fast SCSI/IDE	349
GVP SCSI	199
Oktagon 2008/4008 SCSI	249
A3000/4000	
Golem Fast SCSI/IDE	349
GVP SCSI	199
Oktagon 2008/4008 SCSI	249
Tandem AT	95

EXTERNE SCSI-GEHÄUSE

Artikel		Preis
Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach	D	115
Ext. SCSI-Gehäuse 2-fach	D	159
Ext. SCSI-Gehäuse 4-fach	D	195
Ext. SCSI-Gehäuse 7-fach	D	295

SCSI-FESTPLATTEN

Artikel	Kapazität	Preis
Quantum		
Trailblazer	*850MB*	*319*
Fireball II	*1,2GB*	*509*
Capella	2,2 GB	1045
Atlas	2,1GB	1249
Atlas Wide-SCSI	2,1GB	1375
Atlas	4,3GB	1875
Saturn	2,1GB	1045
Conner		
CFP	2,1GB	1045
CFP	4,2GB	1699
Seagate		
Medalist	1GB	469
Hawk	2,1GB	1249
Hawk	4,2GB	1845
Barracuda	2,1GB	1349
Barracuda	4,2GB	2175

Weitere Festplatten auf Anfrage!

A1200 FESTPLATTEN 2,5"

Artikel	Preis
540 MB	449
810 MB	645
HD-Install Kit A1200/A1200 Kick 3.1	25/30

AT-FESTPLATTEN 3,5"

Artikel	Kapazität	Preis
Seagate Medalist	1GB	379
Quantum Fireball	1,2GB	399
AT-Kabel 2,5" auf 3,5"		25

STREAMER

Artikel		Preis
Conner CTM 4000	2/4GB	799
Conner Bänder		a.A.
HP-DAT Streamer	*2GB*	*1095*
HP-DAT Streamer	8GB	a.A.
HP-DAT Streamer	16GB	a.A.
HP-DAT Einbaurahmen		75
HP-DAT Bänder		a.A.
Diavolo Backup	D	89
Diavolo Backup Professional	D	129
Final Backup	*D*	*99*
Update von Final Backup SV	*D*	*30*



SCSI-WECHSELPLATTEN

Artikel		Preis
Iomega Zip Drive 100MB SCSI ext.	*D*	*379*
Zip Drive Medien 100MB 5St./10St.	*D*	*149/295*
Zip Tools		*49*
Syquest Wechselplatte 270MB		499
Syquest Wechselplatte 135MB extern		*389*
Syquest SyJet Wechselplatte 1,3GB extern		*a.A.*
Wechselplatten-Medium 270MB		99
Wechselplatten-Medium 135MB		45
Wechselplatten-Medium 105MB		89
Wechselplatten-Medium 44/88MB		79/89



IOmega Jaz-Drive
Wechselplattenlaufwerk 1GB inkl. 1 Medium nur 999,- DM !
Medium einzeln: 239,-DM

MAXON computer

Artikel		Preis
Magic Link 3.0	D	160
Maxon Cinema 4D V 3.0	D	285
Maxon Cinema 4D V 3.0 Prof.	D	379
Maxon Cinema World	D	89
Maxon Cinema Tree	D	89
Maxon Multimedia	D	95
Maxon Basic 3	D	169
Maxon C++ 3	D	379
Maxon C++ 3 Light	D	170
Maxon Assembler	D	119
Maxon Pascal V 3.0	D	195
Maxon Twist 2 Datenbank	D	285
Twist Organizer	D	85
SIGMath II	D	95
Maxon Hothelp 3/Projekte	D	65/79
Maxon Magic III	D	69
MaxonTools II	D	79
Maxon PLP Platinen-Layout	D	225

ANGEBOTE DES MONATS

ACHTUNG NEU!
Ab sofort ist eine Finanzierung über unsere Hausbank möglich! Rufen Sie uns an.



Artikel	Preis
Derringer 1250/030/50MHz / SCSI II	*500*
Derringer 1250/030/33MHz SCSI II inkl. Coprozessor	*550*
Imagine 2.0 deutsch voll updatefähig	*120*

Ab sofort liegt jeder Bestellung von Artikeln die mit diesen BUTTON gekennzeichnet ist ein kostenloses Final Backup SV bei - ein Update auf die Vollversion (99,- DM) kostet Sie nur 30,- DM



OBERLAND INTERN

Damit Sie auch einmal die Gelegenheit bekommen hinter die Kulissen von OBERLAND COMPUTER zu schauen, stellen wir jeden Monat einen unserer Mitarbeiter vor, den Sie bislang nur vom Telefon kannten. Diesen Monat ist es unser Vertriebsleiter:



Gregor Gerlach

* Bei Drucklegung noch nicht verfügbar!
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma ESCOM AG Bochum. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle vorhergehenden Preislisten ihre Gültigkeit ! Druckfehler, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferumfang vorbehalten

PREISLISTE 6/96

OBERLAND COMPUTER versendet:
Lagerware noch am Tag der Bestellung (95%)
per Post oder UPS - Nachnahme, Vorkasse oder Lastschrift
(Erst ab der zweiten Bestellung)
Post ab DM 10,- (Nachnahme ab DM 15,-)
UPS ab DM 15,- (Nachnahme ab DM 20,-)
Auslandsversand: Bitte Porto erfragen ! Öffentliche Einrichtungen auf Rechnung

IHR AMIGA DISTRIBUTOR

OBERLAND COMPUTER
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus
Tel: 06173 - 608-0
Fax: 06173 - 63385
BTX: AmigaOberland#
Internet:
http://www.oberland.com

Aktuelle Infos in folgenden Mailboxen :
05171-591922 oder 069-426150

Geschäftszeiten:
Mo.-Fr. 9-13 Uhr und 14-18 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

Telenorma Integral 2 Hybrid Telefonanlage:

- analog
- 12 Nebenstellen inklusive
- Musik beim Warten
- Freisprechen
- Durchsage-Funktion
- Terminfunktion
- bis 7 Amtsleitungen
- 400 Kurzwahlziehle
- Lauthören

Interessiert ? Rufen Sie uns an !

In Österreich durch:
Feldstraße 13
3300 Amstetten
Tel.: 0043 - 7472 - 635660



In der Schweiz durch:
Amigaland
Butzenstraße 1
8038 Zürich - Wollishofen
Tel.: 0041 - 1 - 4824750



Auf dem Markt der digitalen Kameras tut sich einiges: Immer mehr Anbieter buhlen um Kundschaft mit immer leistungstärkeren Modellen zu immer niedrigeren Preisen. Nun ist die erste Kamera erschienen, die auch einen Treiber für den Amiga bietet, die »ES-3000«.

■ Still-Kamera: Chinon ES-3000

Bild im Bit



Scharfe Sache: Die Still-Kamera ES-3000 von Chinon macht das Fotografieren zu einem »digitalen« Vergnügen

■ *von Achim Berndt Christian Karpf*

Seit Jahrzehnten hat sich im Bereich der Kameratechnik nichts Gravierendes geändert. Die Fotoapparate wurden zwar besser und die Elektronik hat auch bei diesen Geräten Einzug gehalten. Die Aufnahmetechnik ist jedoch immer noch dieselbe, die auch schon für die ersten Schwarzweißfotos eingesetzt wurde: Ein Negativ wird auf einem Zelluloidstreifen abgebildet.

Doch in den letzten Monaten hat sich hier etwas getan. Die Bilddaten werden jetzt vom Aufnahmeelement, dem CCD (**C**harge **C**oupled **D**evice), direkt in einen digitalen Speicher kopiert und dort aufbewahrt.

Leistung: Dieses Verfahren wird auch von der Chinon »ES-3000« eingesetzt. Die sonstige Technik entspricht der einer normalen modernen Kamera. Dies geht von dem eingebauten Weitwinkelobjektiv mit einer Brennweite von 7 bis 21 mm und einer Verschlußzeit von 1/16 bis 1/500 Sekunden bis hin zum manuellen und automatischen Zoom sowie der Makro-Funktion, mit dem die wichtigsten fotografischen Übungen möglich sind. Selbst automatisch berechnete und manuelle Langzeitbelichtung funktioniert.

Wichtig bei dieser Art der Fotografie ist natürlich die Auflösung des CCDs. Mit maximal 640 x 480 Punkten kann man bereits sehr schöne und brauchbare Aufnahmen machen. In dieser Darstellung lassen sich mit 1 MByte fünf Bilder mit einer Farbtiefe von 8-Bit machen. Bei geringerer Qualität sind zehn Bilder drin. Im normalen Modus bei 320 x 240 Punkten sind sogar 40 Bilder machbar.

Natürlich kann man auch während eine Aufnahmeserie variieren und mal im Superfine- und dann im Fine- und anschließend im normalen Modus fotografieren. Somit kann man die Anzahl der möglichen Fotografien anpassen.

Der eingebaute Speicher von 1 MByte reicht in der höchsten Auflösung nur für fünf Bilder. Das wäre nicht viel. Abhilfe schaffen hier RAM-Karten. Diese scheckkartengroßen Module sind mit 2, 4, 8 und 16 MByte erhältlich. Mit Preisen von 249 bis 729 Mark können zwischen 10 und 86 im Superfine und 86 bis 689 Bilder im normalen Modus gemacht werden.

Bedienung: Hier unterscheidet sich die ES-3000 kaum von anderen modernen Kameras. Durch den Sucher wählt man das Objekt aus. Über zwei Tasten kann man den manuellen Zoom bedienen. Der automatische Zoom stellt die beste Kombination aus Entfernung und Größe des Objekts zusammen.

Über ein übersichtliches Display werden die verschiedenen Modi ausgewählt und eingestellt. Dies gilt sowohl für die Auflösung als auch für die Speicherkarten.

Die Scharfstellung erfolgt automatisch. Im Makro-Modus muß das Objekt in einer Entfernung von 50 cm von der Kamera aufgestellt werden. Der Blitz bietet drei Einstellungen: die automatische Auslösung, Langzeitbelichtung und keinen Blitz. Somit ist man für jede Situation gerüstet.

Was bei keiner guten Kamera fehlen darf, fehlt auch bei der Chinon nicht: der Selbstauslöser. Zehn Sekunden nach dem Auslösen wird das Foto gemacht.

Software: Doch was hilft es, die Daten in der Kamera gespeichert zu haben, wenn man sie dort nicht bearbeiten kann. Hierzu besitzt die Kamera eine serielle Schnittstelle. Im Lieferumfang von Chinon ist bereits Software für den PC und Macintosh enthalten. Vom MLC und Cross wird

Technische Daten: Chinon ES-3000

Aufnahme:	**CCD mit 410000 Pixel**
Bildspeicherung:	digital, 8-Bit-Farbe
Auflösung:	super fine (640 x 480) → 5 Bilder
	fine (640 x 480) → 10 Bilder
	normal (320 x 240) → 40 Bilder
Speicher: intern:	1 MByte
über FlashRAM-Karten:	bis 16 MByte
Objektiv:	
Brennweite:	f = 7 bis 21 mm
Verschluß:	1/16 bis 1/500 s
Besonderheiten:	Autofocus, integrierter Blitz, Zoom
Preis:	1698 Mark

Das Einsatzgebiet

Bei der Still-Kamera werden die Bilddaten statt auf Zelluloid digital gespeichert. Dadurch kann auf die Daten sofort schnell und einfach über die eingebaute serielle Schnittstelle zugegriffen werden.

Dadurch ist die Still-Kamera für diejenigen interessant, die schnell ein Foto von Objekten, Personen etc. benötigen.

Bei der Qualität sind jedoch Einschränkungen in Kauf zu nehmen. Das liegt an der Auflösung, die mit maximal 640 x 480 geringer ist, als bei Standard-Kameras.



Nicht von schlechten Eltern: Die Qualität der Bilder der ES-3000 sind für viele Anwendungen und Bereiche ausreichend

auch eine Version für den Amiga mitgeliefert. Diese unterscheidet sich kaum von den anderen und bietet dem Amiga-Anwender erstmals die gleiche Funktionalität wie den anderen Systemen.

Das Auslesen der Daten erfolgt über die serielle Schnittstelle mit Übertragungsraten von 2400 bis 115 200 Bit/s. Als erstes werden nur die Thumbnails (Fingernagel, kleine Vorschaubilder) angezeigt. Durch Anklicken eines dieser Thumbnails wird das Bild vergrößert geladen. Hier erkennt man bereits alle Einzelheiten. Nun muß sie mehrere Sekunden drücken) gelöscht werden.

Handbuch: Das ausgezeichnete Handbuch lag unserem Testgerät nur in Englisch vor. Die deutsche Version soll genauso ausführlich und gut gegliedert sein.

Auf etwa 100 Seiten sind alle Funktionen der Kamera und der mitgelieferten Software für PC und Macintosh erklärt. Die Amiga-Software wird in einem separaten Heft erklärt.

Fazit: Die ES-3000 kann zwar in punkto Auflösung und Bildschärfe noch nicht mit den Zelluloid-Vätern mithalten,



Software, made for Amiga: Die Software von F. Mariak bietet die gleiche hohe Funktionalität wie für die anderen Computersysteme

kann das Bild gespeichert und in einem anderen Programm weiterbearbeitet werden. Als Formate stehen IFF und DCT (**D**iscrete **C**osinus **T**ransformation, spezielles Komprimierungsverfahren) zur Verfügung.

Sind die Daten übertragen, können diese im Speicher der Kamera mit einer Taste (man doch die Ergebnisse sind gut und man kann die Daten gleich weiterverarbeiten und z.B. gleich auf eine Foto-CD brennen. ■

Adressen:
Cross Computersysteme GmbH, Körnebachstraße 95, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 53 11 - 3 34, Fax (02 31) 53 11 - 3 33
MLC Hard & Software, Im Ring 29, 47445 Moers, Tel. (0 28 41) 94 26 - 0, Fax (0 28 41) 4 42 41

■ Aktivboxen: Übersicht (Folge 2)

Der gute Ton

In der letzten Ausgabe stellten wir Aktiv-Boxen aus den Bereichen Einsteiger, Mittelklasse und Aufsteiger vor. Diesmal wenden wir uns nun einigen Sonderklassen zu. Abschließend werden alle Daten tabellarisch zusammengefaßt, um optimalen Überblick zu geben.

■ *von Michael Galuschka*

Nachdem die meisten Monitore für den Amiga ohne Lautsprecher kommen, ist das Thema Aktiv-Boxen unter den Amiga-Anwendern immer mehr in den Vordergrund gerückt.

Doch bei den vielen Angeboten verliert man leicht die Übersicht und es ist auch schwer, den Weizen von der Spreu zu trennen. In unseren Tests haben wir die verschiedenen Modelle in Gruppen unterteilt und auf Herz und Nieren geprüft.

In dieser Folge werden Sub-Woofer-Systeme, High-End-Ausführungen und Monitorständer mit integrierten Aktiv-Boxen untersucht. Auch hier gibt es eine Reihe von Unterschieden in der Qualität und im Aufbau.

In unserer Tabelle sind dann alle technischen Daten noch einmal übersichtlich für Sie zusammengefaßt. *abc*

■ West Sea MS-320/Aerospace Woofer

Auch Pearl versucht sich am Surround-Sound. Mit vier zusätzlichen Lautsprechern soll dies realisiert werden, wobei zwei davon oben an den Hauptboxen montiert sind. Ein Paar winziger Satelliten kann im Raum frei verteilt werden. Dazu gesellt sich dann noch ein kleiner Subwoofer, der auch die große Schwachstelle des Sets ist.

Bevor er den Hauptlautsprechern überhaupt helfend unter die Arme greifen kann, scheppert er bereits mitleiderregend vor sich hin.

Beim Rest sah es nicht viel besser aus: Von Surround-Sound keine Spur, die klanglichen Qualitäten bewegten sich auf dem Niveau einer 100-Mark-Box.

Fazit: Viele Chassis machen noch lange keinen guten Klang.





■ Yamaha YST-M5/ YST-MSW10

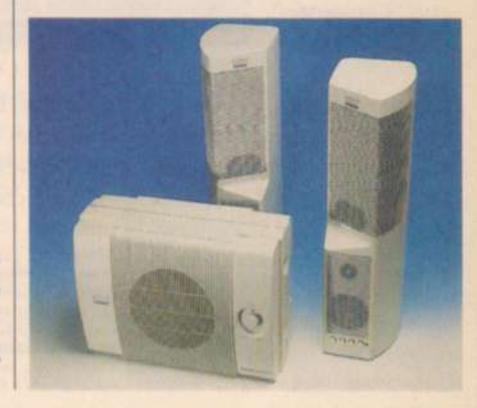
Die Yamaha-Satelliten YST-M5 kann man für ca. 100 Mark auch einzeln kaufen. Sie geben aber mit ihrem ziemlich baßschwachen Klangbild deutlich zu verstehen, daß ihnen ein Zusammenspiel mit dem Subwoofer YST-MSW10 wesentlich lieber wäre.

Das Dreigestirn bietet im Verbund eine dem Preis angemessene Leistung. Der Subwoofer grummelt schön tief und ziemlich druckvoll, die Satelliten halten mit ihrem klaren und ausgewogenem Klang dagegen, auch das Stereopanorama kann überzeugen.

Einige Schönheitsfehler stören etwas das gute Bild: Der weich aufgehängte Tieftöner stößt bei höheren Lautstärken schnell an seine Grenzen, die Ausstattung könnte besser sein.

■ Altec Lansing ACS 500

Und noch eine Enttäuschung. Diesmal ist es die Stereoabteilung der Lautsprechertürme, die zur Abwertung führt. Sie ist nicht vom Tiefbaß entlastet und teilt schon bei mäßigen Lautstärken durch Dröhnen und Plopp-Geräusche ihren Unmut mit. Dadurch vermiesen sie auch die sehr gute Performance des luftbefeuchterähnlichen Subwoofers. Surround-Feeling kommt erst so richtig bei Dolby-Pro-Logic-codiertem Material zur Entfaltung. Somit ist das ACS500-System ein gutes Beispiel, wie durch mangelhafte Abstimmung ein interessantes Konzept zunichte gemacht wird.





■ Sony SRS-PC 300

Glanzstück des Sony-Pakets sind ganz klar die kleinen Satellitenwürfel. Ein Hauch von Bose-Sound wehte durch die Redaktionsräume. Mit einer ordentlichen Portion Brillanz, guter Feinzeichnung und überzeugender Räumlichkeit lassen sie alle Mitbewerber hinter sich und sorgen zudem bei Bedarf auch für infernalische Lautstärken. Da kann der eher klein ausgefallene Subwoofer nicht ganz mithalten. Seine Stärke ist der Bereich um die 150 Hertz. Echten, lauten Tiefbaß quittierte er mit einem fröhlichen Vor-sich-hin-Scheppern. Dennoch sind die Sonys die einzige Kombination unseres Testes, die ansatzweise an die Bose-Qualitäten herankommt.

■ Bose Media Mate

Über 1000 Mark für ein paar Kubikdezimeter Lautsprecher? Bei kaum einem anderen System war die Spannung ähnlich groß, als der Hörtest anstand.

Der Baß ist für die Gehäusegröße genial, das Stereopanorama fantastisch. Mit ihrem feinen, hochauflösenden, sehr räumlichen und bei Bedarf auch druckvollen Klang kann man trotz des horrenden Preises eine Kaufempfehlung aussprechen.

Dabei ersetzen diese Boxen sogar ansatzweise die eigene Stereoanlage, auch wenn ein Baß- und Höhenregler bestimmt nicht geschadet hätte. Diesen Luxus hätte man den Boxen bei diesem Preis ruhig spendieren können.



■ Bose Acoustimass Multimedia

Die Acoustimass Multimedia setzen nochmal einen obendrauf: Sage und schreibe 2300 Mark verlangt Bose für zwei vergleichsweise winzige Satelliten und einen Subwoofer.

Gedacht sind die Boxen vor allem für Multimedia-Präsentationen in größeren Räumen. Diesem Anspruch werden die drei Lautsprecher aber auch vollauf gerecht. Raumfüllender, bis zu größten Lautstärken hinauf gleichbleibender Klang auf hohem Niveau – es ist ein Ereignis.

Bei der Qualität gibt's zwar Abstriche, für alle diejenigen, die schon immer mal ihre Aktion-Spiele in Originallautstärke spielen wollten, gibt's aber zur Zeit auf dem Aktivboxenmarkt keine Alternative.



■ QuickShot Soundstore

Hauptbeschäftigung von QuickShot war bisher die massenhafte Verbreitung berühmt-berüchtigter Billigjoysticks. Daß sie im Aktivboxenmarkt zu ähnlichem fähig sind, demonstriert eindrucksvoll die Soundstore-Monitorunterlage. Läppische 70 Mark kostet der etwas labil wirkende Kasten, ohne dabei mit Extras zu knausern:

Neben einem Baß-, Höhen- und Balanceregler dachte man auch an einen Kopfhöreranschluß und baute sogar noch ein Mikrofon und ein Magazin für die sechs meistbenutzten CDs mit ein. Daß aus dem Zweiwegesystem darüber hinaus auch noch Töne quellen, nimmt man eher beiläufig zur Kenntnis.

Genaueres über die schwachen Klangqualitäten sind bei den Aerospace SV-740 nachzulesen.

■ Multimedia SBC 675

Mut zeigt Multimedia bei der Preisgestaltung seines Monitoruntersatzes: Mit dem gleichen Preis gegen den arrivierten Konkurrenten von Sony anzutreten, zeugt von großem Selbstvertrauen, zumal der Konsole jegliche Eleganz abgeht und sie dadurch eher an die Quickshot erinnert. Kippt man die SBC 675 auf den Kopf, stellt sich jedoch ein Aha-Erlebnis ein. Als dritten Lautsprecher bekam sie einen Woofer spendiert, der auch prompt für ein voluminöses, fast schon etwas dickliches Klangbild sorgt. Da die höheren Frequenzen nicht allzu stark abfielen und sich mit dem 5-Band-Equalizer zudem jeder sein individuelles Klangbild zurechtbiegen kann, reihte sich die Multimedia-Box knapp vor der Sony ein, die Stereowirkung war jedoch genauso mangelhaft ausgeprägt.



■ Sony CSS-B100

Zu einem schicken Äußeren gesellen sich bei der Sony beachtliche innere Werte. So sind auch schwergewichtige 17-Zöller kein Problem. Installation und Bedienung gestalten sich unkompliziert, und die Frontseite beherbergt unter einer Klappe etliche Buchsen für Kopfhörer, Mikrofon, Videosignal und einen zweiten Audioeingang.

Am Klang ist die CSS-B100 sofort als echte Sony zu erkennen: Tendenziell eher schlank, produzieren die Breitbandchassis einen fein gewebten Klangteppich, der nur etwas unter dem fehlenden Baßfundament leidet. Bauartbedingt ist das schwache Stereopanorama, stehen die Boxen doch nicht einmal einen halben Meter auseinander.

	Aerospace SV-740	Escom Power Speaker 25W	Highscreen AX-1000	Sony SRS-PC20	Aerospace SV-721
Anbieter	Vobis, Würselen	Escom, Heppenheim	Vobis, Würselen	Sony, München	Jöllenbeck, Weertzen
Preis in Mark	39 Mark	39 Mark	69 Mark	60 Mark	100 Mark
Netzspannung	9 Volt	intern	18 Volt	6 Volt	12 Volt
Baß-/Höhenregler	Nur Booster	Tonregler	ja/nein	nein/nein	Nur Booster
Balanceregler	nein	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	nein	nein	nein	ja
Kabellängen in Meter: Strom/Sound/Boxen	1,8/ 1,3/ 1,0	1,5/ 0,8/ 2,1	1,8/ 1,5/ 1,6	–/ 1,2/ 1,5	1,8/ 1,5/ 1,1
Abmessungen in mm	92 x 153 x 92	95 x 179 x 134	105 x 250 x 145	86 x 135 x 100	111 x 91 x 167

	Altec Lansing ACS51	Commodore Loudspeaker 120	Escom Power Speaker 80W	Magnat MM35	Quadral SAM-40
Anbieter	Batavia, Furtwangen	Escom, Heppenheim	Escom, Heppenheim	Magnat, Pulheim	Quadral, Hannover
Preis in Mark	120 Mark	99 Mark	89 Mark	100 Mark	100 Mark
Netzspannung	15 Volt	intern	intern	9 Volt	intern
Baß-/Höhenregler	nein/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	nein	nein	nein	nein
Kabellängen in Meter: Strom/Sound/Boxen	3,2/ 2,1/ 1,3	1,5/ 1,2/ 1,3	1,5/ 1,3/ 2,2	2,0/ 2,0/ 2,0	1,6/ 1,2/ 2,4
Abmessungen in mm	92 x 197 x 145	150 x 240 x 225	139 x 220 x 174	105 x 160 x 120	119 x 162 x 121

	Altec Lansing ACS52	Magnat MM45	Multimedia SBC 630	Quadral SAM-45	Soundpower 3D Cyber Hyper
Anbieter	Batavia,Furtwangen	Magnat,Pulheim	Jöllenbeck,Weertzen	Quadral,Hannover	Vobis, Würselen
Preis in Mark	155 Mark	150 Mark	150 Mark	200 Mark	150 Mark
Netzspannung	15 Volt	14 Volt	14 Volt	intern	15 Volt
Baß-/Höhenregler	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	ja	ja	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	nein
Kabellängen in Meter: Strom/Sound/Boxen	3,7/ 2,2/ 2,2	3,9/ 2,0/ 2,0	3,9/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,2/ 2,4	3,8/ 1,6/ 1,5
Abmessungen in mm	112 x 232 x 145	105 x 227 x 125	110 x 200 x 120	115 x 215 x 120	130 x 235 x 135

	Terratec Speakerr SM40	Altec Lansing ACS 500	Sony SRS-PC 300D	West Sea SM-320/ Aerospace Woofer	Yamaha YST-M5/ YST-MSW10
Anbieter	Terratec, Nettetal	Batavia,Furtwangen	Sony, München	Pearl Agency,Buggingen	Yamaha,Rellingen
Preis in Mark	150 Mark	500 Mark	400 Mark	300 Mark	300 Mark
Netzspannung	intern	intern	intern	intern	9 Volt
Baß-/Höhenregler	ja/ja	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	nein	ja	nein	nein
Kabellängen in Meter: Strom/Sound/Boxen	1,5/ 0,8/ 1,2	2,6/ 3,0/ 2,0	2,3/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,5/ 3,0	2,0/ 1,8/ 1,8
Abmessungen in mm	124 x 205 x 126	128 x 455 x 165 (Sat.)	100 x 93 x 83 (Sat.)	165 x 278 x 230 (Sat.)	82 x 210 x 120 (Sat.)

	Multimedia SBC 675	QuickShot Soundstore	Sony CSS-B100	Bose Media Mate	Bose Acoustimass Multim.
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Sony, München	Bose, Friedrichsdorf	Bose, Friedrichsdorf
Preis in Mark	200 Mark	70 Mark	200 Mark	1030 Mark	2270 Mark
Netzspannung	12 Volt	12 Volt	9 Volt	12 Volt	intern
Baß-/Höhenregler	5-Band-Equalizer	ja/ja	Bass Boost	-/-	ja/ja
Balanceregler	ja	ja	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	ja	ja	nein
Kabellängen in Meter: Strom/Sound/Boxen	1,6/ 1,5/ -	2,7/ 1,7/ -	2,3/ 1,0/ -	3,1/ 1,2/ 1,7	2,5/ 3,5/ 6,1
Abmessungen in mm	310 x 100 x 300	423 x 63 x 280	370 x 95 x 400	82 x 188 x 213	79 x 121 x 79 (Sat.)

Im Zeichen von Multimedia sind natürlich auch die Drucker gefordert – Farbe ist angesagt und bei Tintenstrahlern ist Farbdruck durchaus bezahlbar. Doch welcher ist der richtige? Wir geben Hilfestellung.

■ Kaufberatung: Tintenstrahldrucker

Strahlemänner

■ *von Walter Watzl*

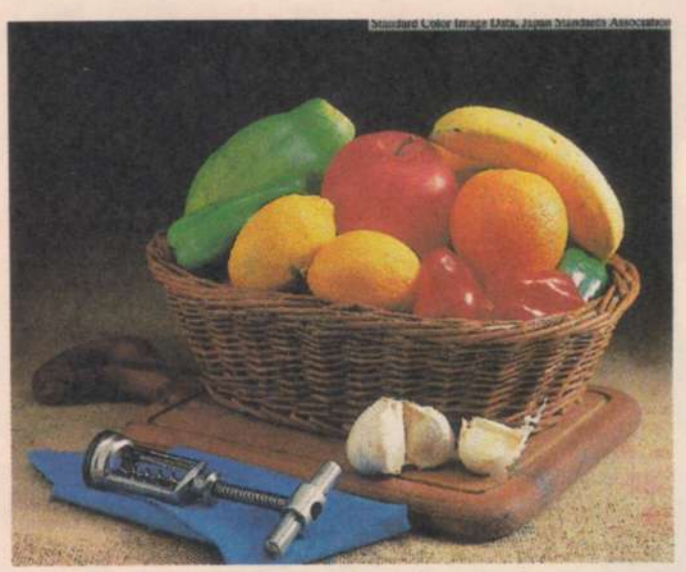
Zwei unterschiedliche Technologien haben sich am Markt etabliert: die Piezo-Drucker und die Bubblejets. Vom Druckprinzip sind beide gleich; beide Technologien sind ausgereift. Bei Bubblejet-Druckern sind meist Patronen komplett mit Druckdüsen erhältlich, wie z.B. bei den Druckern von Hewlett-Packard. Eventuell lassen sie sich einige Male nachfüllen oder sind von vornherein mit wechselbaren Tintentanks ausgestattet. Sollten Düsen versagen, kauft man eine neue Patrone. Bei Piezo-Geräten und bei einigen Bubblejets (BJC-610) halten die Köpfe ein ganzes Druckerleben lang. Einzige Einschränkung: Man darf nur Originaltinte bzw. -patronen verwenden – bei Nutzung von Fremdtinten erlischt der Garantieanspruch.

■ Die Druckgeschwindigkeit

Moderne Tintenstrahler, wie der Canon »BJC-4100« oder der Hewlett-Packard »DeskJet 850C«, erreichen mit vier bzw. sechs Seiten pro Minute. durchaus die Geschwindigkeit eines »Einsteiger-Lasers«.

Diese hohen Geschwindigkeiten beziehen sich auf den ASCII-Druckmodus, der von modernen Textverarbeitungen wie »Final Writer« oder »Wordworth« jedoch nicht mehr benutzt wird. Dokumente werden praktisch immer im Grafikmodus gedruckt. Folge: die Druckzeit steigt deutlich an.

Druckt man Echtfarb-Grafiken (24 bit), braucht man schon etwas Geduld. Je nach Auflösung und Größe der Grafik sind Wartezeiten von fünf bis 20 Minuten normal. Dabei gilt: Je höher die Auflösung und je größer das Druckbild, desto länger dauert der Druck. Dazu braucht man noch einen schnellen Rechner (68040-Turbokarte mit 40 MHz und eigenem RAM), sonst kommen Wartezeiten für die Berechnung der Druckdaten dazu.

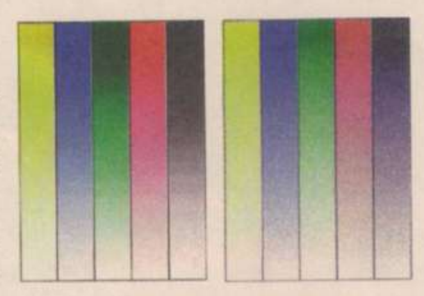


Fotorealistisch: Dieses Bild wurde mit einem »DeskJet 850C« von Hewlett-Packard gedruckt – vom Foto nur noch wenig entfernt

■ Die Druckqualität

Die Druckqualiät ist im wesentlichen vom Farbträger (Papier) und der Auflösung des Druckers abhängig. Je nach Beschaffenheit der Tinte und des Papiers, dringt die Tinte unterschiedlich tief in den Farbträger ein und definiert damit auch das Druckbild. Fließen Druckpunkte zusammen, verwischen Konturen und verschwinden Details.

Legt man großen Wert auf optimalen Farbdruck, kann die Auflösung des Druckers nicht hoch genug sein. Die höchste Auflösung bieten im Moment Epson und Canon mit jeweils 720 x 720 dpi – entsprechend gut sind auch die Drucke. Die Auflösung hat auch ihren Preis: Für einen solchen Druck müssen im Vergleich zu 360 x 360 dpi viermal soviel Daten bewältigt werden. Wartezeiten von oft zehn Minuten für ein größeres Bild sind normal!



Schwarzmalerei: Aus den Grundfarben gemischtes Schwarz hat nie die Tiefe und Farbreinheit von echtem Schwarz (rechts im Bild)

In punkto Schiftqualität können Tintenstrahler Seitendruckern trotz ähnlicher Auflösung nicht ganz das Wasser reichen, denn Seitendrucker haben keine Probleme mit der Papiersorte und fließender Tinte.

■ Kosten

Die Verbrauchskosten bei Tintenstrahlern bestimmt der Preis der Ersatzpatrone. Verwaltet der Drucker nur eine Druckpatrone, mischt er im Farbmodus Schwarz aus den drei Grundfarben. Entsprechend hoch ist auch der Tintenverbrauch. Drucker, die beide Patronen verwalten, ersparen der Wechsel, schonen die Farbpatrone und erreichen bessere Druckergebnisse.

Ein Kostenvergleich der Verbrauchsmaterialien lohnt auf alle Fälle. Schnäppchen entpuppen sich schell als teurer Spaß. Nicht zu unterschätzen sind auch die Papierkosten: Taugt Kopierpapier für Korrespondenz und Konzeptdruck, lassen sich hochwertige Farbdrucke nur auf teuerem Spezialpapier ralisieren. 200 Blatt beschichtetes Papier kosten ca. 60 Mark!

■ Druckertreiber

Ein entscheidendes Glied in der Kette Computer – Drucker ist der Druckertreiber. Er bereitet die Druckdaten der Anwendung auf (s. Seite 96). So hängt die Qualität des Drucks sehr stark von ihm ab. Die Originaltreiber des Amiga-OS kann man getrost vergesssen, zumindest, wenn man auch Bilder drucken will. »Turboprint 4.1« oder »Studio 2« leisten hier wahre Wunder.

Fazit: Sind Farbe und gute Druckqualität angesagt, heißt die Antwort Tintenstahler. Achten Sie darauf, daß der Drucker Farb- und Monochrompatrone gleichzeitig verwaltet. Lästiges Patronenwechseln entfällt und die Druckqualität steigt. Hochwertige Drucke lassen sich besser mit 720-dpi-Geräten realisieren. Die kleineren Druckpunkte machen's aus. ■

■ Tintenstrahler im Test

Knallhart

Tests sind immer gut, erfährt man doch nur so, ob ein Drucker den gestellten Ansprüchen genügt oder ob es sich um einen Ballon der Werbung handelt. Lesen Sie, welche Härten wir den Farbtintenstrahlern zumuten.

■ *von Walter Watzl*

Auch Druckertests sind dem Wandel unterworfen. Was gestern noch wichtig war, kann morgen schon belanglos sein. So haben wir uns entschlossen, die CPS-Werte nicht mehr zu messen, und den ASCII-Druck nur mit dem Dr.-Grauert-Normbrief zu bewerten, da inzwischen keine der modernen Textverarbeitungen, wie »Wordworth«, »Final Writer« bzw. »Final Copy«, noch diesen Druckermodus benutzt.

■ Die Meßwerte

➪ Dr.-Grauert-Brief (ASCII): Der Normbrief wird in der Schrift Courier 12 Punkt, 10 Zeichen pro Zoll gedruckt. Die angegebene Zeit wird vom Start des Druckauftrags bis zum vollständigen Auswurf des bedruckten Blattes gemessen.

➪ Textverarbeitung (nur Text): Das Testdokument wurde in Wordworth 5 geschrieben und enthält sechs Schriften in je zwölf Größen zwischen 3 und 30 Punkt. Der Druck erfolgt in eine Datei, die dann über die Shell an »par:« kopiert wird.

➪ Testgrafik (Farbe): Die auch im Heft abgedruckte Testgrafik (Katze mit Farbtreppen) wird in der Größe 9 x 5 cm in eine Datei gedruckt und dann nach »par:« kopiert.

■ Weitere Tests

Zusätzlich werden ca. 30 ausgesuchte 24-Bit-Bilder auf unterschiedliche Papiersorten (Kopier- und Spezialpapier) gedruckt. Dazu verwenden wir jeweils die Druckprogramme der aktuellen Version von »Studio« (2.11) und »Turboprint« (4.1). Daneben werden natürlich auch Handbuch, Bedienung, Qualität/Verarbeitung, Service der Hersteller (gibt es kostenlos einen Amiga-Treiber, usw.) und vieles mehr berücksichtigt. ■



Canons neuester Bubblejet-Tintenstrahler, der »BJC-210«, ist speziell für den Privatmarkt konzipiert. Dies schlägt sich auch in der Technik nieder: Er verwaltet entweder die Farb- *oder* die Monochrom-Patrone und erreicht in beiden Modi 360 x 360 dpi max. Druckauflösung.

Bedienung: Bedienelemente sucht man beim BJC-210 vergeblich. Lediglich zwei Knöpfe sind noch da, wovon einer der Power-Schalter und der andere ein Universalknopf für Papierauswurf usw. ist. Trotzdem braucht man nicht zurückzustecken. Auf der kostenlos über die Hotline anzufordernden »Canon-Disk« 3.4 findet sich ein Einstellprogramm, mit dem man den Drucker voll im Griff hat (z.B. Seitengröße, Schrift).

Druck: Da nur jeweils eine Patrone verwaltet wird, muß im Farbdruck Schwarz aus den Grundfarben gemischt werden. Das gelingt relativ gut, kostet aber sehr viel Tinte und ist damit teuer. Studio 2.11 und Turboprint 4.1 erreichen in etwa die gleiche Druckqualität. Erstaunlich ist die Geschwindigkeit, die der BJC-210 vorlegt. Damit zählt er zu den schnellsten im Testfeld. Druckt man Dokumente mit Text und Bildern, ist die Geschwindigkeit dahin.

Fazit: Der BJC-210 ist ein kompakter, schneller Tintenstrahler mit guten Druckresultaten. Ein Nachteil ist, daß er nicht Schwarz- und Farbpatrone gleichzeitig verwaltet. Dafür ist er aber günstiger zu haben, als Drucker, die das können. *ww*



Ein alter Bekannter mit neuen Daten ist der »BJC-4100«. Er ist die konsequente Weiterentwicklung des Farbtintenstrahldruckers BJC-4000. Neu ist die auf 720 x 360 dpi erhöhte Auflösung, die über Kantenglättung erreicht wird. D.h. die Druckpunktgröße ist unverändert, nur der horizontale Punktabstand wurde halbiert.

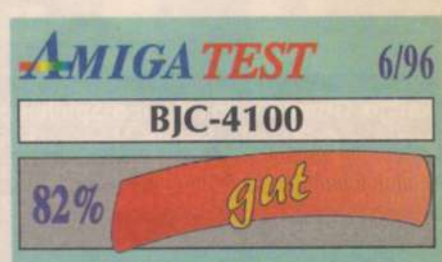
Bedienung: Auch der 4100er bietet nur einen Power-Schalter und eine Resume-Taste für Blatteinzug, -auswurf und Reinigen der Patrone. Wie für alle Canon-Drucker, ist die »Canon-Disk« kostenlos über die Hotline erhältlich. Für den BJC-4100 gibt's auf der Diskette ein Einstellprogramm, mit dem sich der Drucker passend konfigurieren läßt.

Druck: Textdruck ist mit der Vierfarb- oder mit der speziellen Monochrompatrone (BC-20) möglich. Mit der BC-20 ist Schwarzweißdrucken nicht nur günstiger, sondern durch mehr Düsen auch noch fast doppelt so schnell. Die Farbdrucke gelingen mit Studio 2.11 und Turboprint 4.1 sehr gut, wobei Studio-Ausdrucke über das Druckprogramm eine Spur besser kommen.

Fazit: Der BJC-4100 ist ein perfekter Allrounder. Die Druckkosten halten sich noch in Grenzen, die Geschwindigkeit ist annehmbar und die Qualität der Drucke überzeugt sowohl auf gewöhnlichem, als auch auf Spezialpapier. *ww*



Preis: ca. 400 Mark
Hersteller: Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A 10, 47807 Krefeld, Tel. (0 21 51) 3 45-0, Fax (0 21 51) 3 45-1 15



Preis: ca. 600 Mark
Hersteller: Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A 10, 47807 Krefeld, Tel. (0 21 51) 3 45-0, Fax (0 21 51) 3 45-1 15



Auch der »Stylus Color II« ist eine Weiterentwicklung, und zwar des »Stylus Color«. Die Eckdaten haben sich jedoch kaum verändert – 720 x 720 dpi Druckauflösung bei höherer Druckgeschwindigkeit und kleineren Druckpunkten.

Bedienung: Der Epson läßt sich praktisch komplett am Gerät konfigurieren – auch die wichtige Justage der Tintenpatronen läßt sich so vornehmen. Ein Amiga-Treiber ist leider nicht von Epson erhältlich, da muß man schon selbst in die Tasche greifen, um sich Studio oder Turboprint (kurz TPP) zu holen (beide ca. 120 Mark).

Druck: Grafikdrucke mit den Druckprogrammen von Studio und TPP gelingen brillant und feingezeichnet auf Spezialpapier. Auf Kopierpapier hingegen wirken Farben flau und Konturen verschwimmen. Die Druckzeit ist akzeptabel, kann aber durchaus, je nach Einstellung, an den Nerven zerren. Texte mit 720 dpi zu drucken, rentiert sich nicht, da die deutlich höhere Druckzeit in keinem Verhältnis zur gewonnenen Qualität steht.

Fazit: Für ca. 700 Mark ist der Stylus Color II fast ein Schnäppchen, wenn man nicht noch ca. 120 Mark für einen adäquaten Treiber ausgeben müßte. Perfekte Drucke gelingen allerdings praktisch nur auf Spezialpapier. Dafür halten sich die Tintenkosten in Grenzen. *ww*



Für Computer-Einsteiger ist der kompakte »DeskJet 400« konzipiert: weg vom klobigen Gehäuse der »großen Brüder« und deutlich günstiger erhältlich, aber auch etwas abgespeckt. Der 400er erreicht mit Kantenglättung 600 x 300 dpi monochrom und 300 x 300 dpi im Farbmodus. Er verwaltet nur jeweils eine Patrone und kann in der Grundausstattung keine Farbe! Das Farbkit kostet extra nochmal ca. 85 Mark.

Bedienung: Einfache Bedienung ist angesagt, doch die hat ihre Tücken: Die Einstellung des Druckers erfolgt nur über Software. Drei Knöpfe hat der Drucker, wobei einer der Power-Knopf ist. Eine Einstellsoftware für den Amiga ist nicht verfügbar. Turboprint und Studio haben beide noch keine spezielle Anpassung.

Druck: Schwarzweißdrucke geben keinen Anlaß zur Kritik. Farbdrucke gelingen dagegen nur in brauchbarer Qualität, jedoch sind die Druckpunkte relativ groß. Auf Spezialpapier vermißt man Brillanz und Detailschärfe. Das gemischte Schwarz hat zu wenig Tiefe. Das fällt vor allem bei Drucken auf Kopierpapier auf, denn da wirkt es eher graugrün als Schwarz.

Fazit: Der DeskJet 400 ist für ca. 380 Mark relativ günstig, allerdings muß man für Farbdruck nochmal 85 Mark für das Farbkit dazurechnen. Ein echter Nachteil ist, daß er Farb- und Schwarzweißpatrone nicht gleichzeitig verwaltet. *ww*



Mit dem »DeskJet 850C« ist Hewlett-Packard ein technologisches Meisterwerk gelungen: Zwar erreicht er im Farbdruck nur 300 x 300 dpi, doch druckt er immerhin 64 Farben gleichzeitig, wo die Mitbewerber nur acht schaffen. Damit erhöht sich die effektive Auflösung erheblich! Im Monochrommodus schafft er 600 x 600 dpi mit Kantenglättung.

Bedienung: Wie man es von den anderen HP-Modellen schon gewohnt ist, findet man als einzige Bedienelemente auf dem 850er nur noch einen Universalknopf und den Powerschalter. Öffnet man die Abdeckhaube, geht der Drucker davon aus, daß man einen Tintentank wechseln will und fährt den Druckkopf in die Mittelposition. Außer Blatteinzug oder -auswurf sind keine weiteren Aktionen möglich – die Software erledigt alles andere.

Druck: Trotz der »groben« Auflösung im Farbdruck, überzeugt die Leistung: Der 850er ist der schnellste im Test und übertrifft den Stylus Color II sogar noch, was die Druckqualität betrifft. Farbdrucke kommen selbst auf Kopierpapier noch ausgewogen und lebendig.

Fazit: Der DeskJet 850C ist ein Drucker der Spitzenklasse, der nicht nur perfekt druckt, sondern auch schnell. Der Seitenpreis ist konkurrenzlos niedrig – selbst für Farbseiten! Lediglich der relativ hohe Anschaffungspreis und die fehlende Einstellsoftware drücken die Gesamtnote. *ww*









Schriftprobe Canon BJC-210
Times Roman SansSerif *Skript* Prestige

Der neue Kleine: Schwarz muß aus den Grundfarben gemischt werden und erreicht nicht die intensive Färbung von echtem Schwarz – Monochromdrucke gelingen fast perfekt



Schriftprobe Canon BJC-4100
Times Roman SansSerif *Skript* Prestige

Next Generation: Der BJC-4100 druckt dank Vierfarb-Patrone sehr gut. Für Schwarzweißausgabe steht eine Monochrompatrone zur Verfügung, die eine hohe Geschwindigkeit ermöglicht



Schriftprobe Epson Stylus Color II
Courier, Roman T, Sans Serif H, Roman

Hochauflösend: Der Color II druckt sowohl monochrom als auch in Farbe hervorragend auf Spezialpapier – auf Kopierpapier wirken die Drucke allerdings etwas flau



Schriftprobe HP DeskJet 400
Courier Letter Gothic CG Times

Einsteiger-Drucker: Der kleinste von Hewlett-Packard druckt in Farbe zufriedenstellend – die Intensität von Schwarz in diesem Modus läßt allerdings zu wünschen übrig



Schriftprobe HP DeskJet 850C
Courier Univers Letter Gothic CG Times

Traumgerät: Eine wahre Freude ist drucken mit dem DeskJet 850. Egal ob Farbe oder Schwarzweiß, Drucke gelingen in bester Qualität und noch dazu mit hoher Geschwindigkeit

Testsystem

Testrechner ist ein Amiga 4000 T mit 12 MByte RAM, Grafikkarte Piccolo SD64 mit CyberGraphX-Software, Netzwerkkarte Hydra, Schnittstellenkarte MultiFace III und 21-Zoll-Monitor von Idek Liyama.

Zum Test wird mit einer Partition gebootet, die nur das original Amiga-OS 3.1 enthält (ohne Tools, Zusatzprogramme usw.). Ausdrucke für Geschwindigkeitstest werden grundsätzlich zuerst in eine Datei umgeleitet. Diese wird dann über die Shell an die parallele Schnittstelle geschickt. Gestoppt wird die Zeit ab Drücken der Return-Taste bis das bedruckte Blatt im Papierfach liegt. Nur so ist es möglich, die tatsächliche Druckzeit zu erfassen und nicht die Berechnungszeit des Druckprogramms. Es wird immer darauf geachtet, daß der Drucker kontinuierlich arbeitet, denn »Denkpausen« des Druckers können an einer zu langsamen Schnittstelle des Amiga liegen.

Technische Daten/Meßwerte der Testgeräte

Name:	BJC-210	BJC-4100	Stylus Color II	DeskJet 400	DeskJet 850C
Abmessungen B x H x T (mm):	347 x 176 x 208	365 x 198 x 223	433 x 198 x 248	348 x 177 x 163	444 x 226 x 396
Papiereinzug:	automatisch (100 Blatt) manuell	automatisch (100 Blatt), manuell	automatisch (100 Blatt), manuell	automatisch (50 Blatt) manuell	automatisch (150 Blatt), manuell
Schnittstellen:	parallel	parallel	parallel, seriell	parallel	parallel
Papiergrößen:	DIN A4, Briefumschläge	DIN A4, Briefumschläge	DIN A4, Briefumschläge	DIN A4, Briefumschläge	DIN A4, Briefumschläge
Papierarten:	Normalpapier, beschichtetes Spezialpapier, Briefumschläge, Folien				
Mediengewicht:	64 bis 105 g/m²	64 bis 105 g/m²	64 bis 90 g/m²	60 bis 135 g/m²	60 bis 200 g/m²
max. Auflösung:	360 x 360 dpi	720 x 360 dpi	720 x 720 dpi	600 x 300 dpi (Farbe 300 x 300 dpi)	600 x 600 dpi (Farbe 300 x 300 dpi, aber 64 Farben!)
empfohlener Treiber:	Canon-Disk	Canon-Disk	Studio 2.11	Turboprint 4.1	Studio 2.11
Meßwerte					
Dr.-Grauert-Brief (ASCII):	23 s	BC-20: 19 s, BC-21: 25 s	27 s	32 s	21 s
Textverarbeitung: (nur Text)	54 s	BC-20: 1 min. 24 s, BC-21: 2 min. 23 s	360 dpi: 1 min., 720 dpi: 2 min. 38 s	1 min. 41 s	30 s
Testgrafik (Farbe):	44 s	56 s	360 dpi: 47 s, 720 dpi: 2 min. 24 s	1 min. 34 s	25 s
Preise					
Straßenpreis:	ca. 400 Mark	ca. 600 Mark	ca. 700 Mark	ca. 380 Mark	ca. 900 Mark
Nachfülltinte Schwarz:	ca. 40 Mark	BC-20: ca. 59 Mark, BC-21: ca. 82 Mark, BC-21 Tank: ca. 12 Mark	ca. 45 Mark	ca. 50 Mark	ca. 60 Mark
Farbe:	ca. 50 Mark	BC-21: ca. 80 Mark, BC-21-Tank: ca. 30 Mark	ca. 65 Mark	ca. 50 Mark	ca. 60 Mark
Seitenpreis:[1] Monochrom:	ca. 7 Pfennig	BC-20: ca. 6 Pfennig, BC-21: ca. 8 Pfennig	ca. 7 Pfennig	ca. 5 Pfennig	ca. 7 Pfennig
Farbe:	ca. 17 Pfennig	ca. 35 Pfennig	ca. 21 Pfennig	ca. 12 Pfennig	ca. 3 Pfennig

[1]) Der Preis bezieht sich auf eine DIN-A4-Seite mit 5 Prozent Farbdeckung (ohne Papierkosten).



Inhalt

■ Turbokarte: Übersicht

Im Rausch der Geschwindigkeit

Immer höher wird der Anspruch der Programme an die Rechnerleistung. Daher denken viele Anwender daran, ihren Amiga aufzurüsten. Doch welche Turbokarte ist für welche Einsatzgebiete die richtige Wahl? Wir helfen Ihnen bei der Entscheidung.

■ *von Achim Berndt Christian Karpf*

Ein Trend wird aus der Entwicklung der letzten Wochen deutlich: Die 68040- und 68060-Turbokarten setzen sich für alle Amigas durch. Ob dies nun die neuen Modelle Amiga 1200 und 4000 oder auch die Vorgänger Amiga 3000 oder gar Amiga 2000 sind, 68060 ist »in«. Dazu fallen die Preise in Regionen, die bisher 68030-Turbokarten vorbehalten waren.

■ Günstig wie noch nie

Daraus lassen sich nun folgende Entscheidungskriterien beim Kauf einer Turbokarte ableiten:

Wer noch einen 68000- oder 68020-Prozessor in seinem Amiga hat, kann sehr günstig, egal ob gebraucht oder neu, an eine Turbokarte kommen, die für Standardanwendungen ausreicht.

Die Profis bzw. Leistungshungrigen können nun endlich in die oberen Regionen vorstoßen, ohne lange Lieferzeiten in Kauf nehmen zu müssen, da 68060-Prozessoren nun in größeren Stückzahlen erhältlich sind.

■ Der richtige Weg

Weitere wichtige Punkte bei der Entscheidung für eine Turbokarte und den Prozessor sind die vorhandenen Ressourcen sowie die geplanten Anwendungsgebiete.

Zu beachten sind hierbei im wesentlichen der verfügbare Speicher und der Festplatten-Controller. Moderne Turbokarten sind mit ein bis vier SIMM-Sockeln versehen, die Speicher-Module zwischen 1 und 64 MByte aufnehmen. Der Speicher erlaubt 32-Bit-Zugriffe, was hohe Leistungsausbeute bedeutet. Setzt man jedoch eine Turbokarte ein und verwendet den alten Speicher, der etwa nur 16-Bit-Zugriffe zuläßt, wird die Leistungssteigerung wesentlich reduziert. Außerdem sollte man Speicher immer auf die Turbokarte installieren, auch wenn die RAMs auf dem Motherboard funktionieren. Das gilt speziell für den Amiga 4000.

Gleiches gilt für Controller. Ist die Turbokarte mit einem Controller ausgerüstet, sollte man diesen einem im Zorro-Slot vorziehen, da die Daten direkt zum Prozessor und in den Speicher gelangen. Dabei ist jedoch darauf zu achten, daß der Controller auf der Karte nicht etwa leistungsschwächer als der alte ist. Dies gilt etwa für Apollo-Turbokarten.

Neben diesen Punkten ist natürlich auch das geplante Einsatzgebiet ausschlaggebend. Für die alltäglichen Aufgaben wie Text-, Datenverarbeitung und auch Spiele reichen meist die **68030**-Turbokarten. Hier lohnt es sich eher etwas mehr in Speicher zu investieren.

Anders sieht es bei Anwendungen aus, die lange Rechenzeiten erfordern. Dazu zählen in erster Linie Raytracer, bei denen Steigerungen um 50 Prozent schon einige Stunden Differenz bedeuten. Hier sind die **68060**-Turbokarten empfehlenswert.

Will man sich diesem Anwendungsgebiet widmen, sollte man jedoch beachten, daß es mit einer 68060-Turbokarte noch lang nicht getan ist. Schnell merkt man, daß der Speicher nicht mehr ausreicht und die Festplatte auch keinen Platz mehr hat. Schon sind weitere Investitionen nötig. Hier sollten Sie sich genau ausrechnen, was das alles kostet.

Abschließend ist bei der Wahl einer Turbokarte natürlich auch der Preis ausschlaggebend. Dabei rangieren die 68060-Turbokarten je nach Ausstattung im Bereich zwischen 1300 bis 2000 Mark. Die 68040-Versionen sind schon unter 1000 Mark erhältlich. Bei der kleineren sind dann die Preise entsprechend niedriger, wobei auch der Gebrauchtmarkt sehr lukrative Angebote bietet.

■ Die Zeit der Entscheidung

Haben Sie alle Punkte genau überdacht und überprüft, sollte es Ihnen nicht schwer fallen, die richtige Entscheidung zu treffen und Sie werden in Zukunft viel Freude mit Ihrem Amiga haben. ■

Der Amiga 2000 entwickelt Ähnlichkeiten mit dem Käfer: Er läuft und läuft und läuft... Und nun kommt er sogar in, bzw. an die 60er: Gleich drei (zwei im Test) 68060-Turbokarten stehen zur Auswahl, um ihm zu neuer Jugend zu verhelfen.

■ Turbokarten: Blizzard 2060 und TekMagic 060

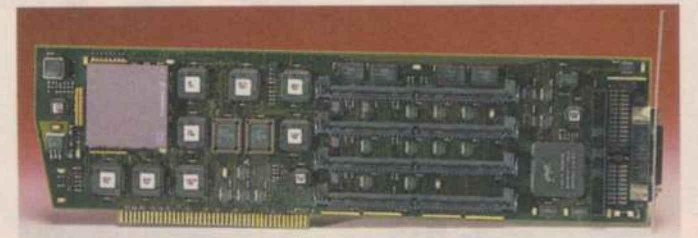
Jungbrunnen

■ *von Uwe Röhm*

Obwohl schon arg in die Jahre gekommen, sind nach wie vor viele Amiga 2000 im Einsatz – dank ihrer Erweiterungsmöglichkeiten inzwischen kräftig »aufgebohrt«. Die zentrale Rolle spielen dabei Turbokarten, die dafür sorgen, daß die Rechenleistung immer auf der Höhe der Zeit bleibt. So ist es nur die logische Konsequenz, daß nun zehn Jahre nach der Vorstellung des ersten Amiga 2000 einmal mehr die neueste Generation von Motorola-Prozessoren als Triebwerk angeboten wird.

Wunder darf man selbstverständlich auch von einer 68060-Karte nicht erwarten. Selbst wenn der Prozessor noch so schnell getaktet ist und noch so ausgefeilte Techniken verwendet, an den grundsätzlichen Beschränkungen eines Amiga 2000 ändert sich nichts: Der Zorro-II-Bus ist nach wie vor auf eine maximale Übertragungsrate von 3,5 MByte beschränkt, und die Grafikchips bleiben genauso unverändert wie die seriellen und parallelen Schnittstellen des Amiga.

Um so wichtiger ist es, daß Turbokarten genügend schnellen 32-Bit-Speicher »onboard« haben und am besten auch gleich einen SCSI-Hostadapter. Ideal wären zudem integrierte parallele und serielle Schnittstellen, sowie ein interner Anschluß für zusätzliche Erweitungen wie beispielsweise eine Grafikkarte. Dann könnte auf alle wichtigen Systemkomponenten ohne Umwege und Flaschenhälse zugegriffen werden. Die Leistung wäre optimal. Unsere Testkandidaten haben auch zumindest eigenen Speicher und SCSI-Hostadapter, andere Schnittstellen werden aber nicht angeboten.



Blizzard 2060: Mit dem neuen Herzen von phase 5 wird aus dem Amiga 2000 eine wahre Rennmaschine

Systemkonfiguration

System:	Amiga 2000, Amiga-OS 3.1, 1 MByte Chip-RAM, 10 MByte Fast-RAM
Turbokarte:	Blizzard 2060 & G-Force 060, XC 68060 (50 MHz), 8 MByte Fast-RAM (70 ns)
CPU:	68060MC Revision 1,
Settings:	INST: Cache Burst; DATA: Cache Burst, BRANCH: Cache; Superscalar; WriteBuffer; Store/Load Bypass
Erweiterungskarten:	Picasso II, GVP Series II mit 2 MByte 16-Bit-RAM, Hydra AmigaNet V1.1
Festplatte:	IBM DPES-31080
CD-ROM:	Sanyo CRD-254S
Umgebung:	Executive, Enforcer, Sushi und SegTracker ausgeschaltet. Keine Zusatz-Patches, die evtl. Grafikgeschwindigkeit bringen. ROM ins schnelle Fast-RAM kopiert. Ohne WB-Startup, aber mit User-Startup gebootet. Workbench in Picasso: 1024 x 768 mit 256 Farben, ca. 7,5 MByte Speicher frei nach Booten.
Versionen:	CyberGraphX V 2.16; graphics V 40.65; intuition V 40.30; layers V 40.8; villintuisup V 2.37; Picasso V 1.28;
CyberGraphX-Config:	Hires Pointer; Hide 15Bit Modes; No Screens in Chip

■ Blizzard 2060

Die Blizzard 2060 ist eine Amiga-2000-Turbokarte in voller Baulänge, deren beherrschendes Bauteil der 50-MHz-Motorola-68060-Prozessor ist. Jener hat auf der Platine die Gesellschaft einiger Schaltlogik: vier 72polige Standard-SIMM-Steckplätze für bis zu 128 MByte Speicher und einen DMA-fähigen (»Direct Memory Access«) SCSI-II-Hostadapter mit sowohl einem internen, als auch externen Anschluß. Die Multilayerplatine ist sauber verarbeitet. Im Lieferumfang befinden sich zudem ein Handbuch und zwei Disketten.

Software: Die Software der beiden Disketten läßt sich mit Installationsskripten unkompliziert installieren. Neben der zentralen »68060.library«, die die Turbokarte dem System erst vollständig zugänglich macht, sind dies ein »Cpu060«-Befehl zum Einstellen diverser Parameter der CPU und drei Hilfsprogramme: »CyberGuard« und »CyberSnooper« sind zwei Debugging-Tools. Ersteres dient als Ersatz für den nicht mehr arbeitenden »Enforcer« und »CyberSnooper« listet nicht mehr direkt unterstützte FPU-Befehle (»Floating Point Unit«) auf, wenn Programme sie verwenden. Zum dritten kommen wir gleich.

Ab dem 68040-Prozessor wurde die FPU von Motorola in den Prozessor integriert und dabei gingen einige Befehle verloren, die spezielle FPUs wie die 68882 noch anboten. Verwenden Programme solche FPU-Anweisungen, wird eine Ausnahmebehandlung angestoßen, die diese Befehle in Software emuliert. Genau dies ist die Aufgabe der erwähnten »68060.library«. Da dabei das Multitasking abgeschaltet werden muß, reagieren Mauszeiger und der ganze Amiga währenddessen eher stockend.

Abhilfe kann hier das dritte Hilfsprogramm, »CyberPatcher«, bringen. Einmal gestartet, durchsucht es jedes geladene Programm nach zu emulierenden FPU-Befehlen und ersetzt jene durch geeignete 68060-FPU-Befehle. Ein paar Programme profitieren davon deutlich: MandDemo2000 zum Beispiel rechnet plötzlich fünfmal schneller! Da aber nicht alle »überflüssigen« FPU-Befehle ersetzt werden, können andere Programme auch schon mal langsamer werden – wie zum Beispiel »mpega«, einem Abspieler für

MPEGs, der ca. 40% Leistung verliert.

SCSI-Hostadapter: Auf der Blizzard 2060 ist auch gleich ein SCSI-II-Hostadapter untergebracht. Geräte können sowohl an einem internen Pfostenstecker, als auch einer externen 50poligen SCSI-II-Schnittstelle angeschlossen werden. Mit einer Handvoll Jumper läßt sich noch die (aktive) Terminierung des Adapters einstellen. Außerdem werden von der zweiten Diskette eine Reihe Hilfsprogramme zur SCSI-Konfiguration installiert.

Der Anschluß der vorhandenen SCSI-Gerätschaft bereitete keine Probleme. Bei Festplatten ist dazu ein korrekter RDB (»Rigid Disk Block«) nötig, um die Partitionierung übernehmen zu können. Für unsere Testplatten, die vorher an einem »GVP Impact II« angeschlossen waren, war dies der Fall. Mit einer IBM DPES 31080 (bespielt) werden laut DiskSpeed 4.2 bis zu 3 MByte/sec Übertragungsgeschwindigkeit erreicht – was dem Limit der Platte entsprechen dürfte – bei 90% freier CPU-Leistung! Laut Handbuch soll der Hostadapter bei synchroner Übertragung bis zu 10 MByte/s erreichen.

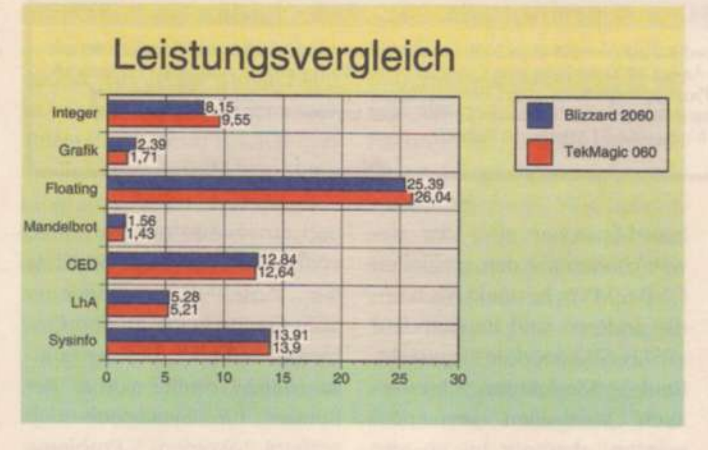
Schließt man allerdings nichts an den internen SCSI-Hostadapter an, verwendet die Blizzard also als reine Turbokarte, macht sich schon bald ein Fehler des »2060scsi.device« bemerkbar: Die läßt sich nämlich nicht korrekt vom Amiga-OS abschalten, wenn dies bei Speicherknappheit oder schlicht durch den Befehl »avail flush« nötig wird. Es kommt zu gelben »recoverable Alerts« oder gleich zu einem Absturz des Systems. Abhilfe schafft die Belegung dieses Devices – indem man eben Geräte am SCSI-Adapter der Blizzard betreibt. Dieser Fehler soll laut Auskunft des Herstellers in der aktuellen Treiberversion behoben sein. Ein Update sei möglich.

Leistung: Zumindest die »68060.library« muß man zuerst installieren, bevor man die Blizzard in Betrieb nimmt – sonst kommt das Amiga-OS mit ihr nicht zurecht. Ansonsten ist die Installation aber »Plug&Play« pur. Da die Bestückungsseite zum Netzteil hin zeigt, muß man beim Einbau lediglich etwas aufpassen, um mit den SIMMs nicht am dortigen Kabelstrang zu verheddern.

Wer bisher noch keine Turbokarte in seinem Amiga 2000 hatte, sollte sich anschnallen: Der Rechner wird rund um den Faktor 50 beschleunigt! Gegenüber einer A2630 beträgt die Leistungssteigerung immer noch Faktor fünf bis acht, je nach Anwendung. Fenster erscheinen ohne merkliche Verzögerung, Fraktalgeneratoren und Raytracer geben richtig Gas, MPEG-Animationen werden völlig flüssig abgespielt und selbst MUI-Oberflächen lassen sich endlich ohne Verzögerungen bedienen.

Klare Gewinner sind rechenintensive Anwendungen wie Raytracer oder Bildverarbeitungsprogramme. Es ist aber wichtig, daß jene als Version für einen 68040-Prozessor vorliegen. Zusätzlich kann man sich aus dem Aminet das Archiv »util/libs/FMath406.lha« besorgen, das neue mathematische Bibliotheken enthält, die speziell auf 68040/060 Prozessoren optimiert wurden.

Sobald aber auf Ressourcen außerhalb der schönen schnellen Welt der Blizzard zugegriffen wird, sieht es nicht mehr ganz so rosig aus. Gerade Grafikausgaben über die Amiga-Grafik-Chips werden sogar etwas langsamer, da der Zugriff auf das Chip-RAM die schnelle CPU ausbremst! Besitzer einer Grafikkarte können sich dagegen immerhin noch über mindestens eine Verdoppelung der Geschwindigkeit freuen. Verwendet man die interne SCSI-Schnittstelle der Blizzard, werden auch Plattenzugriffe deutlich beschleunigt. So bleibt im Alltagsbetrieb, mit Ein-/Ausgabe auf Platte und Bildschirm, immer noch eine ansehnliche Steigerung um den Faktor 5.



AlsReferenz wurde ein Amiga 1200 mit 2 MByte Chip- und 1 MByte Fast-RAM eingesetzt.

Die Werte »Integer«, »Grafik« und »Floating« wurden von »AIBB 6.1« ermittelt.

Die Werte »CED«, »Mandelbrot« und »LhA« sind Ergebnisse aus anwenderspezifischen Bereichen.

Sysinfo ist der Wert, der von »Sysinfo 3.22« beim Speedtest geliefert wird.

Dokumentation: In dem 24seitigen, deutschen Handbuch werden alle wichtigen Aspekte der Installation und des SCSI-Hostadapters besprochen, wenn auch mitunter etwas knapp. Insbesondere bei der Software wird nur auf die Online-Dokumentation verwiesen. Für die SCSI-Programme sind dies Hilfedateien im »HotHelp«-Format (ein »HotHelp«-System wird mitgeliefert), den Prozessortools liegen nur kurze Textdateien bei. Positiv fallen dagegen die im Handbuch sehr gut illustrierten Jumperbelegungen sowie der Abschnitt zur Fehlersuche auf.

■ TekMagic 060

Die TekMagic 060 von M-Tec ist praktisch baugleich mit der TekMagic 040, die wir bereits in einer der letzten Ausgaben (AMIGA-Magazin 1/96, Seite 118) vorgestellt haben. Lediglich der Lüfteraufbau der CPU läßt die stärkere Rechenleistung ahnen. Der Vorteil ist, daß Besitzer einer TekMagic 040 ihre Karte problemlos auf



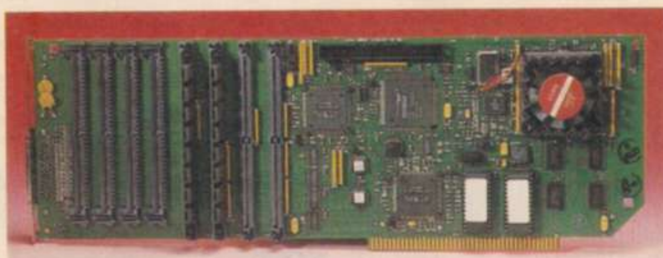
Übertragungsraten

	Blizzard 2060 onboard SCSI IBM DPES 31080		TekMagic 060 onboard SCSI IBM DPES 31080		Amiga 4000 A 4091, Barracuda ST 32550N	
File Create (files/s)	68	66%	68	82%	79	60%
File Open (files/s)	368	27%	400	34%	197	22%
Directory Scan (files/s)	817	28%	824	57%	528	25%
File Delete (files/s)	499	33%	588	43%	401	13%
Seek/Read (seeks/s)	171	91%	529	49%	103	82%
Puffer: 512 KByte						
Create file (MByte/s)	0,74	80%	0,88	89%	3.11	85%
Write to file (MByte/s)	1,74	82%	1,64	89%	3,79	89%
Read from file (MByte/s)	2,94	92%	2,95	77%	3,46	91%

Die Leistungsdaten wurden mit DiskSpeed 4.2 auf einem Amiga 2000 mit der Blizzard 2060 sowie der TekMagic 060 mit jeweils 8 MByte Fast-RAM ermittelt. Im Amiga 4000 werkelte eine Cyberstorm 040/40-Turbokarte zusammen mit dem »A 4091« sowie 16 MByte Fast-RAM. Die Prozentzahlen hinter den Übertragungsraten geben die freie Prozessorleistung während des Datentransfers an. Die Platten wurden unter folgenden Einstellungen formatiert: 100 MByte große Testpartition am äußeren Rand, FFS, Filesystem-Blockgröße 512 Bytes, 30 Puffer

einen 68060 aufrüsten lassen können. Älteren GForce040-Karten von GVP bleibt diese Möglichkeit aber verwehrt.

Hardware: Die TekMagic 060 ist eine Turbokarte in voller Baulänge – unser Exemplar war sogar eher zu lang, so daß zum Einbau erst eine Führungsschiene entfernt werden mußte, damit der Platz ausreichte. Die Bestückungsseite weist vom Netzteil weg, es gibt also keine Platzprobleme mit den SIMMs. Da der Prozessor aber nicht mehr dem Lüfter zugewandt ist, wurde ihm ein eigener Lüfter verpaßt, was sicherlich nicht die leiseste Lösung ist.



Power-Tuning: Die TekMagic 060 erweckt jeden Amiga 2000 zu neuem und aktiven Leben

Die Platine ist mehrlagig und sauber gefertigt, größtenteils in SMD-Technik. Etwa die Hälfte des Platzes nehmen acht SIMM-Sockel für den Onboard-Speicher ein. Vier davon können mit den speziellen GVP-SIMMs bestückt werden, die anderen sind für Standard »PS/2«-SIM-Module gedacht. Beide Modularten können auch kombiniert verwendet werden, aber nur bis zu vier Module gleichzeitig, was einen maximalen Speicherausbau von 128 MByte ergibt. Die korrekte Bestückung mit SIMMs ist kompliziert gelöst. Hinzu kommt eine Vielzahl von Jumpern, mit denen die Karte konfiguriert werden kann, die im Handbuch aber ohne Zeichnung erklärt sind. Die seriellen und parallelen Schnittstellen des Vorgängermodells von GVP sucht man leider vergebens.

Auf der Platine hat noch ein SCSI-Hostadapter Platz gefunden, der über einen internen und einen externen Anschluß verfügt. Auch hier bereitete der Anschluß vorhandener SCSI-Geräte keine großen Probleme. Lediglich bei der Fujitsu M2624 mußte vorher der Jumper für Synchronbetrieb entfernt werden. Probleme wie bei der Blizzard, jene ohne angeschlossene Geräte zu betreiben, gab es nicht. Mit der IBM DPES 31080 wurden gut 3 MByte/s gemessen, bei ca. 85% freier CPU-Leistung. Ein Geschwindigkeitsunterschied zwischen den Hostadaptern beider Karten war nicht festzustellen.

Software: Zur TekMagic 060 werden noch ein Handbuch und eine Diskette mit der Treiber-Software mitgeliefert. Die Installation ist auch hier problemlos. Neben der wichtigen »68060.library« sind noch zwei Hilfsprogramme zum Verlagern des Amiga-OS in das schnelle 32-Bit-RAM der TekMagic (die Blizzard erledigt dies automatisch per Hardware), bzw. zum Abschalten der Karte dabei. Auch ein Tool zum Manipulieren aller Cache-Optionen der 68060-CPU fehlt nicht.

Außerdem liegen die bekannten SCSI-Hilfsprogramme »FastPrep« und »ExpertPrep« bei, mit denen die Geräte am SCSI-Hostadapter konfiguriert werden können. Das Handbuch, oder besser der beiliegende Heftordner, ist etwas knapp geraten. Die nötigen Installationsschritte und insbesondere die Jumper-Belegungen werden zwar beschrieben, aber ohne Illustrationen. Positiv ist dagegen, daß die SCSI-Software schriftlich dokumentiert ist. Zu den CPU-Hilfsprogrammen existiert hingegen nur ein »Readme« auf der Diskette.

Leistung und Kompatibilität: Im Vergleich der TekMagic 060 zur Blizzard 2060 gibt es nur geringfügige Unterschiede. Einmal eingebaut, geht die Post ab. Wie man an den Werten im Kasten »Leistungsvergleich« sehen kann, bieten beide Karten praktisch dieselbe Rechenleistung. Die TekMagic 060 ist laut der »AIBB«-Mittelwerte etwa 14% schneller bei Integer-Berech-



nungen und 4% besser bei der FPU-Leistung. Dafür ist die Grafikausgabe mit der Blizzard 2060 ca. 7% schneller. Man sollte aber bei einer solchen Reduzierung der Leistung auf eine einzige Zahl vorsichtig sein. Die Laufzeitergebnisse konkreter Anwendungen sind aussagekräftiger. Und hier sind praktisch keine Unterschiede meßbar.

Interessanter sind dagegen die Ergebnisse der Speichertests. Laut »bustest 0.07« ist das Businterface der TekMagic deutlich schneller als das der Blizzard. Phase5 betont, das Timing der Blizzard vorsichtig gestaltet zu haben, um Problemen mit »billigen« SIMMs vorzubeugen. Im Normalfall merkt man von diesen Meßunterschieden auch recht wenig, wahrscheinlich wegen des ausgeprägten Caching des 68060. Ob minderwertige SIMMs Probleme mit der TekMagic ergeben, konnten wir nicht feststellen.

Kompatibilität: Bezüglich der Kompatibilität gibt es keine Unterschiede. Beide Karten zeigten sich während des Tests sehr verträglich, auch was ältere Software betrifft. Mit wenigen Ausnahmen lief alles. Probleme gibt es hauptsächlich mit Programmen, die die interne MMU (»Memory Management Unit«) nutzen und nicht auf die Besonderheiten des 68060-Prozessors vorbereitet sind. Dazu zählen Hilfsprogramme wie »VMM« und »Enforcer«.

Manchmal hilft noch das Abschalten der Caches oder anderer Optimierungen des 68060. Als letzte Möglichkeit kann man die Blizzard per Tastendruck beim Booten und die TekMagic mit einem Hilfsprogramm auch deaktivieren. Dann stehen jedoch weder der Speicher, noch der SCSI-Hostadapter der Karten zur Verfügung.

Generell kann man sagen, daß sauber und systemkonform programmierte Anwendungen auf jeden Fall laufen. Lediglich hardwarenah entwickelte Programme bereiten Probleme. Außerdem war der »ShapeShifter 3.4« nicht zum Laufen zu bewegen – der emulierte Macintosh stürzte beim Hochstarten immer ab. Dies könnte mit dem verwendeten ROM und Betriebssystem des Macintosh zusammenhängen, was aber bis Testende nicht ermittelbar war.

Wildfire 060

DKB hat ebenfalls eine 68060-Turbokarte für den Amiga 2000 angekündigt. Leider erreichte uns die Testkarte nicht mehr rechtzeitig. Wir werden den Test der Wildfire 060 aber auf jeden Fall in einer der nächsten Ausgaben nachreichen. Die technischen Daten klingen jedenfalls sehr vielversprechend: Wie bei den anderen Karten, kommt ein 68060 Prozessor mit 50 MHz zum Einsatz, sind maximal 128 MByte 32-Bit-Speicher möglich (PS/2-SIMMs) und ist ein DMA-fähiger SCSI-II-Hostadapter integriert. Darüber hinaus verfügt die Karte aber auch über einen PCI-Bus-kompatiblen Erweiterungsstecker, zum Beispiel für eine Grafikkarte, und vor allem über einen DMA-fähigen Ethernet-Kontroller. Dafür wird der Preis voraussichtlich auch über dem der anderen Karten liegen.

Fazit: Der Amiga 2000 demonstriert nach wie vor eindrucksvoll, was Schlagwörter wie Erweiterbarkeit, »Plug& Play« und Kompatibilität bedeuten. Mit einer 68060-Turbokarte erreicht der Rechner erneut die Spitze des aktuellen Leistungsspektrums. Es macht einfach Spaß, die Geschwindigkeit dieses Systems zu erleben. Und dabei muß man praktisch auf keine Software verzichten – es läuft alles wie gewohnt, nur eben deutlich schneller. Eine Wahl zwischen der Blizzard 2060 und der TekMagic 060 zu treffen, fällt nicht leicht. Beide Karten haben dieselben Hardware-Fähigkeiten, sind gleich schnell und kompatibel. So bleibt es eine Frage des Preises: Die Blizzard ist ca. 400 Mark günstiger, dafür kann man als Besitzer einer M-Tek 040 für ca. 450 Mark seine alte Karte aufrüsten lassen. *abc*

Übersicht Turbokarten

	Blizzard 2060	Wildfire 2060	TEX MAGIC 060	Apollo 3060/4060	Mark 2
Hersteller	phase 5	DKB	TEK Magic	ACT	phase 5
Vertrieb	phase 5	Village Tronic	M-Tec	TGV Haupt	phase 5
System	Amiga 2000	Amiga 2000	Amiga 2000	Amiga 3000/4000	Amiga 3000/4000
Prozessor	MC68060	MC68060	MC68060	MC68060	MC68060
Taktfrequenz	50 MHz	50 MHz	50 MHz	50 MHz	50 MHz
Gehäuse	FPGA	FPGA	PLCC	FPGA	PLCC
RAM-Typ	32-Bit-SIMM	32-Bit-SIMM	32-Bit-SIMM	32-Bit-SIMM	32-Bit-SIMM
Kapazität	4, 8, 16 und 32 MByte	4, 8, 16 und 32 MByte	4, 8, 16 und 32 MByte	4, 8, 16 und 32 MByte	4, 8, 16 und 32 MByte
Sockel					
für Amiga 2000	4 Steckplätze	4 Steckplätze	4 Steckplätze [1]	–	–
für Amiga 3000	–	–	–	2 Steckplätze	4 Steckplätze
für Amiga 4000	–	–	–	4 Steckplätze	4 Steckplätze
maximale Aufrüstung	128 MByte	128 MByte	128 MByte	64/128 MByte	64/128 MByte
SCSI-Host-Adapter	SCSI-II, NCR-Chip	SCSI-II, NCR-Chip	SCSI-II, NCR-Chip	Ja, Software-Emulation	SCSI-II, NCR-Chip
Testergebnis Turbokarte	92%/sehr gut	*	83%/gut	*	*
Ausgabe	6/96, Seite xx	*	6/96, Seite 122	*	*
Testergebnis SCSI-Modul	s. Turbokarte	s. Turbokarte	s. Turbokarte	nicht bewertet	*
Preis:	1395 Mark	a. A.	1799 Mark	1299 Mark	a. A.

[1] 4 PS/2 und 4 GVP, alternativ nutzbar * bisher kein Test

■ Internet-Erfahrungen der Anbieter

Zwischenbilanz

In letzter Zeit reden alle übers Internet und vor allem übers World Wide Web (WWW). Wir haben die Anbieter Amiga-spezifischer WWW-Seiten über ihre Ziele, Intentionen und Erwartungen befragt.

1 Begrüßen die User Ihre Seiten oder haben Sie als kommerzieller Anbieter auch schon negative Kritik hinnehmen müssen?

2 Was hat Sie dazu bewogen, im World Wide Web Seiten anzubieten?

3 Wie sehen Sie das Problem »Bezahlen übers Netz per Kreditkarte?« Sehen Sie eine Lösung?

4 Stellt für Sie das WWW einen Ersatz für Werbeaktionen und traditionellen Verkauf oder nur eine Erweiterung dar?

5 Wie sehen die Erfahrungen der ersten Wochen und Monate aus? Sind Sie mit der Akzeptanz zufrieden oder hätten Sie sich mehr erwartet? Lohnt sich das Web heute schon finanziell?

Maxon

1 Bislang haben wir ausschließlich positive Kritik erfahren. Wir sind zwar kommerzieller Anbieter, doch sehen wir unsere Web-Seiten in erster Linie als Informations- und Support-Programm. Sie enthalten Tips&Tricks zu unseren Programmen, eventuelle Patches bei Zwischen-Updates und die Möglichkeit, direkt mit dem Support in Verbindung zu treten.

Natürlich haben wir auch Seiten zur Unterhaltung bereitgestellt, an denen sich Besucher interaktiv beteiligen können. Sehr sehenswert ist z.B. unsere CINEMA 4D-Bildergalerie, in der jeder seine Bilder ausstellen oder aus den ausgestellten in einer Art Hitparade sein favorisiertes Bild wählen und dabei auch etwas gewinnen kann.

Ich denke, wir haben ein umfassenes Web-Angebot, das wir derzeit stark ausbauen.

2 Das WWW ist ein hochinteressantes Medium. Aus diesem Grund sind wir dabei. Wir konnen unsere Kunden schnell über Neuheiten informieren und einen »heißen Draht« bieten. Die Reaktionszeit ist deutlich schneller. Ein weiterer Vorteil ist die elektronische Post. Sie ist für uns einfach bequemer zu handhaben, als die herkömmliche.

3 Bislang bieten wir diese Zahlungsweise nicht an. Zwar sind Kreditkarten ein bequemes Zahlungsmittel, doch gibt es Nachteile, nicht nur bezüglich der Datensicherheit im Netz.

4 Das WWW kann nur eine Ergänzung zu Werbeaktionen sein. Auch wenn alle Anwender WWW-Zugang hätten, bliebe es eine Ergänzung. Ein Prospekt oder eine Zeitschrift kann man eben überall lesen – WWW-Zugang hat man meist nur im Arbeitszimmer.

5 Mit der Akzeptanz sind wir sehr zufrieden. Natürlich hätten wir auch gerne die Zugriffszahlen der Stones, doch dazu müßten wir wohl in die Musikbranche wechseln. Finanziell lohnt sich das Web derzeit nicht. Es fallen sehr viel Arbeit und damit Kosten zur Erstellung und Pflege der Seiten an, die dann leider nur relativ wenigen Kunden, eben denen mit Web-Zugang, zur Verfügung stehen. Wir werden diesen Service aber dennoch ausbauen, denn es ist für den Kunden der bequemste und schnellste Weg der Kontaktaufnahme und auch für uns ein ideales Medium.



Harald Schneider, Pressesprecher

Ossowskis Schatztruhe

1 Die Schatztruhe besitzt seit mehr als drei Jahren eine E-Mail-Adresse. Ursprünglich nutzten wir das Medium Internet ausschließlich zur Kommunikation mit unseren Programmierern, die in den verschiedensten Ländern und auf verschiedenen Kontinenten Amiga-Software für uns entwickeln und deren Projekte von unserem Firmensitz aus, unter Zuhilfenahme des Internets, koordiniert werden. Nachdem wir unsere E-Mail-Adresse auch in Anzeigen veröffentlichten, begannen viele Kunden damit, Anfragen und/oder Bestellungen über das Internet an uns zu senden.

2 Aufgrund des anhaltendenen WWW-Booms sowie der Verfügbarkeit leistungsstarker Web-Browser für den Amiga, haben wir Anfang März eine eigene Web-Side eröffnet, die Produktbeschreibungen zu unseren Produkten enthält und eine komfortable Bestellmöglichkeit bietet. Dadurch möchten wir sowohl den Bekanntheitsgrad der Schatztruhe-Produkte steigern als auch zusätzliche Umsätze generieren. Dieses Konzept scheint aufzugehen, denn seit der Eröffnung unserer Web-Side haben wir einen starken Anstieg nationaler und internationaler Aufträge über das Internet verzeichnen können und bereits jetzt wickeln wir mehr als 10 Prozent aller eingehenden Aufträge auf diesem Weg ab. Damit ist das Web bereits heute ein profitabler Werbeträger für unser Produktsortiment.



Stefan Ossowski, Geschäftsführer

3 Vor allem unsere ausländischen Kunden machen häufig von der Möglichkeit Gebrauch, unter Angabe der Kreditkartendaten zu zahlen. Bisher sind uns noch keine Mißbrauchsfälle aufgrund ausspionierter Kartennummern gemeldet worden. Grundsätzlich gilt, daß jede Transaktion per Kreditkarte, ob im Internet oder in der realen Welt, mit einem Risiko für den Kunden verbunden ist. Deshalb hoffen wir darauf, daß schon bald sichere Verfahren (beispiels-

weise SET) zur Übertragung von Karteninformationen eingesetzt werden können.

4 Noch sind die WWW-Seiten nur eine Ergänzung der traditionellen Print-Werbung. Bei weiterhin steigender Akzeptanz des Internets gehen wir jedoch davon aus, daß unsere Web-Side langfristig zur wichtigsten Informationsquelle für unsere Kunden werden wird. Deshalb sind wir auch sehr darum bemüht, die Attraktivität unserer Web-Side weiterhin zu steigern, denn für uns ist das WWW ein ideales Medium, um unsere Kunden aktuell und umfassend über alle bestehenden Produkte und Neuerscheinungen zu informieren.

5 Für die Zukunft ist geplant, das Internet nicht nur für Aufgaben der Kommunikationspolitik sondern auch als Transportmedium für unsere Software einzusetzen, so daß wir dem Kunden digitale Ware innerhalb weniger Minuten nach Bestelleingang übersenden können. Das setzt allerdings eine leistungsfähigere Netzinfrastruktur voraus und wird deshalb noch einige Zeit auf sich warten lassen.

phase 5

1 Bislang erhalten wir von den Anwendern fast ausschließlich positive Resonanz auf unsere Präsenz im World Wide Web. Dies erscheint uns auch logisch, da wir allen, die darauf Zugriff nehmen können, ein zusätzliches Informationsangebot bieten. Dies gilt natürlich speziell für aktuelle News .

2 Wir sind ins Web gegangen, um unser Unternehmen, unsere Produkte und unsere Leistungen auf elektronischem Wege zu präsentieren, was von einem Unternehmen speziell in unserem Bereich heute erwartet wird. Darüber hinaus ist natürlich die direkte Kommunikation mit den Anwendern attraktiv und läßt neue interessante Marketingmöglichkeiten zu.

3 Wir sehen derzeit keine sichere Lösung, was uns aber nicht betrifft, da wir grundsätzlich keine Geschäfte über das Internet abwickeln; wir betreiben einen reinen Informations-Server. Jeder, der im Netz kommuniziert, muß sich darüber im klaren sein, daß eine E-Mail so vertraulich ist wie eine Postkarte. Eine Übertragung sensibler oder privater Daten erscheint uns beim heutigen Sicherheitsstandard daher als nicht sinnvoll.

4 Wir sehen im WWW eine Ergänzung für die klassischen Marketing- und Promotionkanäle, wie auch für die klassischen Arten des Kunden-Supports. Sobald wir eine aktuelle Liste unserer weltweiten Fachhändler installiert haben, wird es indirekt auch eine Unterstützung des Verkaufs darstellen, speziell wenn die Möglichkeit gegeben ist, den Interessenten über einen direkten Link mit dem Händler seiner Wahl in Verbindung zu bringen.



Wolf Dietrich, Geschäftsführer

5 Wir sind mit der Akzeptanz recht zufrieden; die Anzahl der Zugriffe beweist reges Interesse an unserem Informationsangebot. Finanziell ist das Web für uns eine reine Investition in die Verbesserung von Informationsangebot und Kunden-Support und derzeit keine zusätzliche Einnahmequelle.

Haage & Partner

1 Interessenten und Kunden sind natürlich sehr begeistert von unseren Internet-Aktivitäten, denn sie bieten ihnen sehr schnell zusätzliche Informationen und einfachen Zugriff auf Demos, Patches und Updates. Kritik kann es für eine Web-Seite – im Gegensatz zu einer Meldung im UseNet – nicht geben, da jeder selbst entscheiden kann, ob er sie liest oder nicht.

2 Die Zielgruppe für unsere Entwicklungswerkzeuge »StormC« und »StormWIZARD« ist zum großen Teil im studentischen Bereich, wo gern die Möglichkeiten des WWW genutzt werden. Zudem haben wir von Anfang an eine weltweite Präsenz und Vermarktung unserer Produkte angestrebt. Hierfür bietet sich das Internet in idealer Weise an.

Gerade der Bereich Kundensupport kann über das Internet (WWW, E-Mail, FTP) stark unterstützt werden. Die Vorteile sind z.B. ständige Erreichbarkeit sowie einfache und schnelle Abwicklung. Informationen, Demos, Patches und ähnliche Dinge stehen dem Interessenten sofort weltweit und rund um die Uhr zur Verfügung. Das bietet sonst kein anderes Medium.

4 Präsenz und Werbung im WWW kann derzeit weder traditionelle Werbung noch den Verkauf ersetzen. Dies gilt in besonderem Maße für den deutschen Markt. Gerade in internationalen Märkten ist sie aber ein unschätzbares Hilfsmittel sowohl für die Werbung, als auch für den Verkauf.



Markus Nerding, Geschäftsführer

5 Wir sind mit der Akzeptanz sehr zufrieden. Es konnten hiermit schon sehr gute Kontakte geknüpft werden. Dabei ist das Interesse ausländischer Amiga-User und Firmen besonders groß.

In Deutschland ist das noch alles in der Startphase. Die Kosten für die Präsenz im WWW sind aber auch in Deutschland nicht mehr so hoch. Allerdings lohnt sich der Aufwand derzeit nur, wenn man Produkte international vermarkten möchte.

Der deutsche Amiga-Markt insgesamt hat bisher nur sehr wenig Zugang zum Internet. Dies wird sich hoffentlich mit dem Verkauf des Amiga-Surfer-Pakets ändern. Gerade für den Amiga stellt das Internet eine große Chance dar, sich jetzt Marktanteile zu sichern, denn auf der Basis des Amiga lassen sich sehr günstige Internet-Terminals realisieren.

dg/pw

Fortsetzung von Seite 9

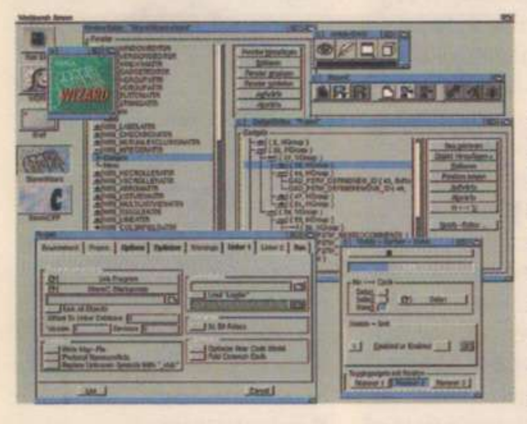
■ **GUI-Editor**

StormWizard

Der »StormWIZARD« ist ein komfortables Hilfsmittel für Programmierer zur Gestaltung von Programmoberflächen. Das System ist eine Sammlung von Boopsi-Klassen als Shared-Library mit einem bedienerfreundlichen WYSIWYG-Editor.

Eine besondere Aufgabe erfüllt die Labelklasse, die die Erzeugung und Verwaltung horizontaler oder vertikaler Karteikartenreiter ermöglicht. Die Image-Klasse erlaubt das einfache Einbinden von IFF-Grafiken in die Oberfläche mit automatischer Farbanpassung. Via Hierarchie-Klasse lassen sich einfach baumartige Strukturen darstellen und bedienen, wie es z.B. bei Verzeichnissen nötig ist.

Im Editor plaziert man mit der Maus Dialoge, Fenster, Menüs und Gadgets. Die so erzeugte Ressource wird ans Programm angehängt oder bei Programmstart geladen. Mit dem Notify-Editor schafft man Verbindungen zwischen den Gadgets, ohne eine Zeile dafür zu programmieren. Die Locale-Library wird unterstützt, die entsprechende Locale-Datei (mit der Endung ».CD«) automatisch erzeugt.



StormWizard: Mit einem Editor und der Maus komplexe Oberflächen schaffen – nicht nur für C/C++-Programme

Systemvoraussetzung sind Amiga-OS 2.1 und 2 MByte RAM. Die erstellten Oberflächen sind in jeder Sprache einsetzbar, die Shared-Libraries einbindet. Unterstützung für C/C++, BlitzBasic, MaxonBasic und Assembler ist dabei.

Preis: 98 Mark inkl. umfangreicher Dokumentation mit Programmiertips.

HAAGE & PARTNER Computer GmbH,
Postfach 80, 61191 Rosbach v.d.H.,
Tel.: (0 60 07) 93 00 50,
E-Mail: 100654.3133@compuserve.com,
WWW: http://ourworld.compuserve.com/homepages/haage_partner/

■ **Datensicherung**

NewBack

Das Datensicherungsprogramm »NewBack« generiert Sicherheitskopien auf verschiedene Medien. Unterstützt wird die Sicherung auf SCSI- und Floppy-Streamer, Disketten (DD, HD, PC), Wechselmedien, Partitionen (auch gemischte Backups möglich), ebenfalls unterstützt wird teilweises Beschreiben verschiedener Medien, direktes Backup von Fremdformaten (NDOS-Disketten von Spielen mit eigenem Lader) und Netzwerksicherungen (z.B. über die Envoy-Software).

Die Kompression der Daten erfolgt über das XPK-System (Public Domain). Bei der Rücksicherung lassen sich defekte Daten überspringen, so daß sich die restliche Sicherung noch nutzen läßt. Systemvoraussetzungen sind Amiga-OS 2.04 und 1 MByte RAM. Preis: 149 Mark.

Oberland Computer GmbH,
In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg,
Tel. (0 61 73) 6 08-0, Fax (0 61 73) 6 33 85

KURZMELDUNGEN • KURZMELDUNGEN

Amiga 1200 Classic-Fix: Um die teilweise mit Spielen und Demos auftretenden Inkompabilitäten des Amiga 1200 zu beseitigen, gibt's den »Easychange-Plug« zum Selbsteinbau. Dazu müssen der Amiga 1200 geöffnet und das Abschirmblech entfernt werden – Löten ist nicht erforderlich. Preis: 65 Mark.
Mentell Effect Group, Gütersloher Str. 68, 33378 Rheda-Siedenbrück, Tel. (0 52 42) 94 58-0 Fax (0 52 42) 94 58-28

Photogenics 1.2b: Die neue Version der Bildbearbeitung ist komplett deutsch und bietet neben schnelleren Lade- auch neue Effektmodule (z.B. Warp), Farbzeichensätze und mehr. Preis: 159 Mark.
RBM Computertechnik übernimmt den deutschen Vertrieb aller Almathera-Produkte in Deutschland. Neben Photogenics 1.2b sind einige CD-Titel erhältlich.
RBM Computertechnik, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn, Tel. (0 52 51) 64 06 46, Fax (0 52 51) 64 06 55

Amiga-HD-Laufwerke: Das HD-Diskettenlaufwerk »The real HD-Drive« ist Amiga-kompatibel, liest und schreibt sowohl HD- als auch DD-Disketten. Es ist als interne und externe Version erhältlich. Preis interne Version: 99 Mark, Preis externe Version: 149 Mark.
Amtrade Computersysteme, Wilhelmstr. 25, 72555 Metzingen, Tel. (0 71 23) 96 08-10, Fax (0 71 23) 96 08-55

Neuer Preis für V.34-Modem »TriStar«: Das 28 800-bps-Modem beherrscht neben V.32bis (14 400 bps), Datenkompression, Fehlerkorrektur auch die üblichen Fax-Standards. Preis: 328 Mark.
TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

Netzteil-Rücknahme: Nicht mehr funktionierende Netzteile für den Amiga 500, 600 und 1200 nimmt Fischer Hard & Software kostenlos zurück. Sie können in den Filialen abgegeben oder ausreichend frankiert nach Hannover geschickt werden. Geht mit der Abgabe eine Bestellung mit ein, erhält der Kunde einmalig einen Gutschein von 20 Mark.
Fischer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover, Tel. (05 11) 57 23-58, Fax (05 11) 57 23-73

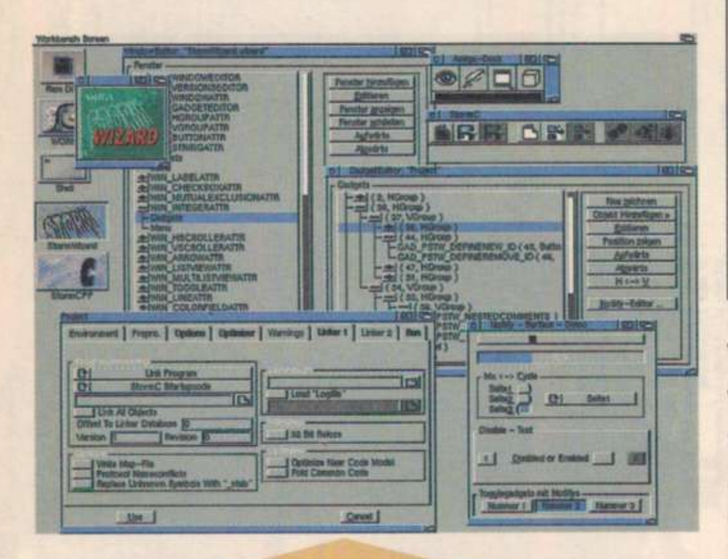
Grafikkonvertierung: Die Software »Datachrome« ermöglicht es fast jeder Anwendung mit IFF-Bildladefunktion, auch Grafiken in anderen Formaten zu laden. Dazu werden die Datatypes benutzt. Für die Formate JPEG, GIF, BMP, PCX, MacPaint und Windows-Piktogramme liegen Datatypes bei. Systemvoraussetzungen: Amiga-OS 3.0, 2 MByte RAM, Festplatt empfohlen. Preis: 59 Mark.
Torsten Conradt, EDV-Service, Scheidter Str. 38a, 66133 Saarbrücken, Tel. (06 81) 84 25 13, Fax (06 81) 6 24 18

Neue CDs: Auf der **Amiga Tools 4** befinden sich ausgesuchte und vorinstallierte Programme aus allen Bereichen, wie z.B. Festplattentools, Hardware-Bauanleitungen und DFÜ. Schwerpunkt dieser CD ist Multimedia mit zahlreichen Bildern, Musik, Animationen, Spiele und Demos aus der Amiga-Szene. Preis: 39 Mark.
Auf der **Workbench-Designer CD** findet man zahlreiche Piktogramme, Hintergrundmuster, Bilder und Programme, mit denen man die eigene Workbench aufpeppen kann. Preis: 39 Mark.
TGV Haupt Computersysteme, Dalkestr. 10, 33330 Gütersloh, Tel. (052 41) 53 11 33, Fax (0 52 41) 53 22 27

MegaDiskDrive 135: Das »MegaDiskDrive« wird einfach am AT-Bus betrieben und bietet neben der Geschwindigkeit einer Festplatte die Flexibilität eines Diskettenlaufwerks. Die Auslieferung erfolgt inkl. Speedup-System HD für beschleunigten Zugriff. Preis Laufwerk inkl. ein Medium und Speedup HD: 399 Mark, Preis 135-MByte-Medium: 35 Mark.
VoB Computersysteme GmbH, Postfach 100607, 44006 Dortmund, Tel. (02 31) 96 10 28-0, Fax (02 31) 96 10 28-88

Elektronisches Notitzbuch: Mit den kreditkartengroßen, elektronischen Helfern »Voice it« läßt sich Sprache per Knopfdruck aufzeichnen. Die Botschaften lassen sich in beliebiger Reihenfolge abfragen und wieder löschen. Preis Voice it 40 (40 Sekunden Aufnahme) 99 Mark, Preis Voice it 90 (90 Sekunden Aufnahme) 139 Mark.
hama GmbH & Co., Dresdner Str. 9, 86651 Monheim, Tel. (0 90 91) 5 02-0, Fax (0 90 91) 5 02-2 74

KURZMELDUNGEN • KURZMELDUNGEN



Wer kein Restaurant-Essen mag, muß sich selbst das Essen kochen. Ob das dann besser wird, ist allerdings noch die Frage. Beim Programmieren ist es ähnlich: Selbermachen kann Spaß bringen, der erste Versuch ist aber meist noch verbesserungsfähig. Das Wie und Womit ist dabei oft entscheidend. In der nächsten Ausgabe geben wir einen Überblick über verschiedene Zubereitungsverfahren (Programmiersprachen) und lassen auch das Kochen von Kaffee (Java) nicht aus.

UND WAS ES SONST NOCH GIBT

■ Unser Online-Teil zeigt Ihnen, wo Sie interessante Angebote finden

■ Ausführliche Umbauanleitung für den Amiga 4000T

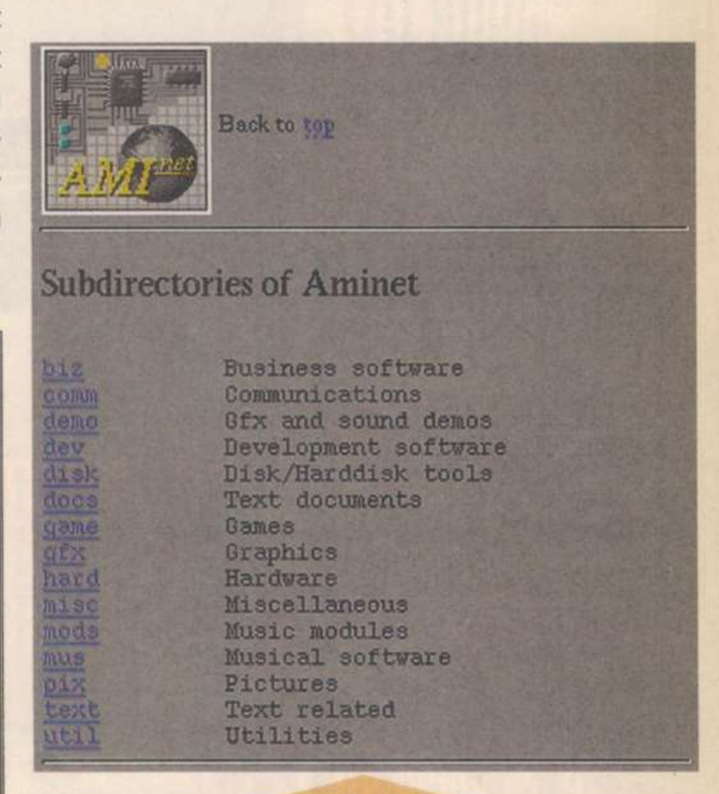
■ Hard- und Softwaretests aktueller Produkte







Wenn Computer oder Programme den Dienst versagen, oder nicht das tun, was sie sollen, sind sie der rettende Strohhalm: Tips & Tricks. Man kann nie genug davon bekommen und deshalb ist jeder ständig auf der Suche nach ihnen. Wir haben für Sie die besten Tips & Tricks zusammengestellt. In der nächsten Ausgabe können Sie sich auf ein »Tips & Tricks Spezial« freuen.



Public Domain – Software fast umsonst. Das Aminet ist voll davon, CDs werden damit gefüllt und Disketten ebenfalls. Wie Sie am schnellsten und billigsten an die Daten kommen, steht im PD-Schwerpunkt der nächsten Ausgabe. Eine PD-Übersicht der besten Programme gibt's ebenfalls, und Neuigkeiten aus dem Aminet sind natürlich auch wieder dabei.